

# U Games

Wissen, was gespielt wird

PC Games  
gibt es auch mit  
2 CDs oder DVD  
im Handel!

**RIESENPOSTER**

**Black & White  
+ EA-Sports-  
Kalender 2001**

## Dune 3D

**Vor Ort bei Westwood:** Alle Details  
über das erste 3D-Strategiespiel  
der legendären C&C-Entwickler!

## Weihnachts- Hits 2000

**50 Tests:** Monkey Island 4, FIFA 2001,  
No One Lives Forever, Tomb Raider 5!  
**Plus:** Riesen-Weihnachtsgewinnspiel!

## Rechenpower

**Viel Leistung für wenig Geld:** Alles über die  
günstigen AMD-Prozessoren und die besten  
Grafikkarten im großen Marktüberblick!

# Siedler 4

**Kampagne, Grafik, Steuerung, Multiplayer:** Was sich alles geändert hat!

**Tipps & Tricks:** Monkey 4 • FIFA 2001 • No One Lives Forever • Baldur's Gate 2 • u. v. m.





VERGESSENEN REICH

# Baldur's Gate II

## Schatten von Amn

www.shr.cc



Die höchsten Ehren verliehen  
von den Weisen des Landes.



"Ein intensiveres Rollenspiel-Erlebnis als in Baldur's Gate 2 werden Sie in naher Zukunft nirgends finden."

GameStar Award für  
besondere Spieltiefe (91%)

"Wenn Sie ein großes mitreißendes Fantasyabenteuer für lange Winterabende suchen, dann knallen Sie sich schleunigst BG 2 auf die Festplatte."

PC Player Award (92%)

"Für mich eindeutig das bisher beste Computerspiel und ein Pflichtkauf für jeden Rollenspieler."

PC Games Award (92%)



BIOWARE  
CORP

Interplay

www.bg2.de



BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN. Developed and ©2000 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo, TSR, TSR logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. BioWare and the BioWare logo are the trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. Besonderen Dank an das Team von AMIGO.



# Hals- und Beinbruch

**Preisfrage: Woran merken Sie, dass wieder Weihnachten vor der Tür steht? PC Games wird mit Unreal-Vollversion, Black&White-Poster und extra-dickem Test-Teil ausgeliefert.**

**DONNERSTAG, 02.11.2000**

„Bringt doch mal ein Black&White-Poster“ – machen wir, liebe Leser. Wenn Sie Ihre neueste PC Games heftig schütteln, purzelt (hoffentlich!) ein gigantisches A1-Poster heraus, das auf der einen Seite eine prächtige Szene aus dem derzeit am sehnlichsten erwarteten Spiel zeigt. Auf der Rückseite: sechs spektakuläre Bilder aus populären EA-Sports-Titeln, die zusammen einen Kalender ergeben, der Sie bis Mitte 2001 zuverlässig durch das Sportspieljahr begleitet. Über die neuesten Entwicklungen aus dem Hause Lionhead informiert Sie Tagebuch-Eintrag 37 auf Seite 168.

**MITTWOCH, 08.11.2000**

Weihnachten ist gerettet! Und das nicht nur, weil *No One Lives Forever* (unser Spiel des Monats), *Call to Power 2*, *FIFA 2001*, *Flucht von Monkey Island* und *Colin McRae Rally 2.0* gerade mal die Spitze des Test-Eisbergs dieser Ausgabe darstellen. Als kleines Weihnachtsgeschenk finden Sie auf einer der Heft-CDs die Vollversion der Action-Referenz *Unreal*.

**MONTAG, 13.11.2000**

Für PC-Games-DVD-Käufer fallen Ostern und Weihnachten zusammen: Zusätzlich zu den Demos und Video-reportagen auf der Heft-CD passen dank des üppigen Speicherplatzes über 26 weitere spielbare Demos auf die DVD, darunter *Battle Isle - Der Andosia-Konflikt*, *Pizza Connection 2*, *Cossacks*, *4x4 Evolution*, *America* und *Blair Witch Project 2*. Eine Übersicht finden Sie auf Seite 192. Für viele Nur-CD-ROM-Besitzer sicher Grund genug, allmählich über eine Aufrüstung des PCs oder einen entsprechenden Wunschzettel eintrag nachzudenken.

**DIENSTAG, 14.11.2000**

Nicht nur die Aktienkurse befinden sich im freien Fall: Bei einem Motorradunfall bricht sich Rainer Rosshirt den Knöchel. Betrachten Sie dazu bitte das Beweisstück auf dieser Seite, das uns dankenswerterweise von seinem Leibarzt zur Verfügung gestellt wurde. Bis zu seinem Einsatz als Weihnachtsrossi (siehe Seite 42) wird er allerdings wieder auf den Beinen sein. Mehr über sich selbst verrät der Kult-Leserbriefonkel auf Seite 10.

**FREITAG, 17.11.2000**

Nach seinem dreistündigen(!) Auftritt in Erlangen treffen wir uns backstage mit Comedy-Star Michael Mittermeier und thematisieren mit ihm die neuesten Entwicklungen auf dem PC-Spielemarkt. Die aktuelle Folge von Mittermeier's Lost Level finden Sie wie immer auf der letzten Seite.

**FREITAG, 24.11.2000**

Stars, Sternchen, glückliche Gewinner: In Berlin wird erstmals der Electronic Entertainment Award (ETAINA) verliehen, der schon jetzt als DER europäische „Spiele-Oscar“ gilt. PC Games war exklusiv für Sie dabei und berichtet ab Seite 38 über die glamouröse Veranstaltung.

**MONTAG, 27.11.2000**

Ab 01. Dezember lohnt sich der Besuch von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) noch mehr als sonst: Ein interaktiver Adventskalender lockt mit spannenden Aufgaben und lukrativen Preisen.

Gemütliche Feiertage, jede Menge Geschenke und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

**Ihr PC-Games-Team**



**KANNBRUCHSTELLE** Rossis Knöchel aus der Sicht von Superman – hallo Herr Orthopäde, wo genau ist hier ein Bruch zu sehen?



**BACKSTAGE** Nach drei Stunden „Back to Life“ trafen sich Florian Stangl und Petra Maueröder mit Comedy-Star Michael Mittermeier.

**Wenn wir's nicht haben –  
Dann hat's keiner!**



THE GATEWAY TO GAMES



Jetzt die aktuellen Spielehits bestellen: fon: (0931) 35 45 222 net: [www.gameplay.de](http://www.gameplay.de)

gameplay Katalog jetzt anfordern!





Seite **82**

## ■ WOLF IM SCHAFSELZ

Geheimagentin Cate Archer mag zwar wie ein braves Mädel aussehen, hat es aber faustdick hinter den Ohren. Auf Seite 82 erhalten Sie vollständige Akteneinsicht.



## Service

- 192 CD-ROM-Anleitungen
- 6 CD-ROM-Inhalt
- 241 Die vorletzte Seite
- 3 Editorial
- 228 Einkaufsführer
- 239 Impressum
- 239 Inserentenverzeichnis
- 238 Leserbrief
- 242 Mittermeier's Lost Level
- 10 PC Games Intern
- 234 Rossis Rumpelkammer
- 81 So werten wir

## Magazin

- 38 **ETAINA**  
Spannung pur! Erstmals wurde in Berlin der ETAINA für die besten Computerspiele des Jahres 2000 verliehen. PC Games war für Sie exklusiv dabei.
- 162 **Feedback Budgetspiele**  
Schnäppchenkaufen ist in! Dass Budgetspiele immer beliebter werden, zeigt unsere große Leserumfrage.
- 168 **Lionhead-Tagebuch, Teil 37**  
Kaum zu glauben, aber Black & White ist fast fertig. Erfahren Sie, mit welchen Problemen die Programmierer beim finalen Feintuning zu kämpfen haben.
- 12 **Pixelpracht**  
Ein Fest für alle Autofreunde: Gleich zwölf dieser detaillierten Edelboliden erwarten Sie in World Sports Cars.
- 42 **Weihnachtsspecial**  
Immer noch kein passendes Weihnachtsgeschenk gefunden? Die PC-Games-Redaktion verrät, welche Spiele wir unter den Tannenbaum legen würden.

## Aktuell

- 22 **Abenteuer-News**  
Die Mumie  
Dinosaurier  
Earth & Beyond  
Runaway  
Simon the Sorcerer 3D  
The Watchmaker
- 16 **Action-News**  
Blade  
Counter-Strike 1.0  
Obi-Wan  
Serious Sam  
Typing of the Dead
- 34 **Business- und Online-News**  
Datango.de  
Majestic  
Planetside
- 32 **Hardware-News**  
3dfx  
GameDoctor  
FireStorm Dual Power Gamepad  
KEYBO.DE-Tastaturen  
MSI Starmaxx 32
- 34 **Spiele-Hitliste**
- 24 **Sport- und Rennspiel-News**  
Ballistics  
Eurotour Cycling  
STCC2
- 28 **Simulations-News**  
Aquanox  
Typhoon  
Warbirds 3  
WW2 Online
- 18 **Strategie-News**  
Conquest  
Die Gilde  
Fallout Tactics  
Heroes of Might & Magic Chronicles  
MechCommander 2  
Stronghold  
Theme Park AG  
WarCraft 3
- 36 **Terminkalender**

## Vorschau

- 66 **Anachronox** .....Abenteuer
- 76 **Diablo 2 Add-On** .....Abenteuer
- 48 **Die Siedler 4** .....Strategie
- 56 **Emperor: Battle for Dune** ..Strategie
- 64 **F1 Racing Championship** ..Rennspiel
- 72 **Mafia** .....Abenteuer

## Test

- 150 **4x4 Evolution** .....Rennspiel
- 96 **American McGee's Alice** ..Abenteuer
- 142 **Autobahn Raser 3** .....Rennspiel
- 140 **B-17 Flying Fortress 2** ....Simulation
- 110 **Baldur's Gate 2:**  
**Schatten von Amn (dt.)** ...Abenteuer
- 88 **Battle Isle 4:**  
**Der Andosia-Konflikt** .....Strategie
- 132 **Blair Witch Volume 2** .....Abenteuer
- 124 **Bleifuß Off-Road** .....Rennspiel
- 152 **Call to Power 2** .....Strategie
- 136 **Colin McRae Rally 2.0** ....Rennspiel
- 144 **Demonworld 2** .....Strategie
- 114 **Dirt Track Racing: Europe** .Rennspiel
- 114 **DTR: Sprint Cars** .....Rennspiel
- 138 **El Dorado** .....Abenteuer
- 142 **Emergency Police** .....Strategie
- 98 **Euro League Football** .....Strategie
- 150 **Europa Universalis** .....Strategie

## ■ DA STEPPT DER BÄR

Die wunderliche Welt von Anachronox steckt voller abgefahrner Zeitgenossen. Dass Sie selbst auch dazugehören, lesen Sie ab Seite 66.

Seite **66**





138	F1 Official Team Manager	..Strategie
116	FIFA 2001	.....Sportspiel
100	Flucht von Monkey Island	..Abenteuer
124	Frontschweine	.....Strategie
114	Fur Fighters	.....Action
132	Galaga	.....Action
122	Gifty	.....Abenteuer
108	Gunlok	.....Strategie
158	Hitman: Codename 47	....Abenteuer
132	Hugo 8	.....Action
156	Jagged Alliance 2: Unfinished Business	.....Strategie
146	Jetfighter 4: Fortress America	.....Simulation
146	Keep the Balance	.....Strategie
160	Links 2001	.....Sportspiel
110	MechWarrior 4	.....Simulation
110	Motocross Mania	.....Rennspiel
82	No One Lives Forever	.....Action
98	Pro Rally 2001	.....Rennspiel
106	Project IGI	.....Action
124	Pulleralarm	.....Action
138	Ruhm & Reichtum	.....Strategie
90	Sacrifice	.....Strategie
126	Sheep	.....Action
122	Simon Game Pack	.....Strategie
122	Simon Pinball	.....Action
92	Tomb Raider: Die Chronik	..Abenteuer
98	Squad Leader	.....Strategie
120	Starship Troopers	.....Strategie
142	Super Taxi Driver	.....Rennspiel
150	Superball	.....Action
146	SWAT 3 - Elite Edition	.....Action
134	TechnoMage	.....Abenteuer
160	The Final Curse	.....Abenteuer
130	Tony Hawk's Pro Skater 2	..Sportspiel
160	Wartorn	.....Strategie

## Hardware

170	Prozessoren	.....Special
	Die neuen CPUs von AMD	
178	Spielecontroller	.....Test
	Trustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	
	Microsoft Force Feedback 2	
	Logitech iFeel MouseMan	
	Logitech WingMan RumblePad	
	Logitech WingMan Force 3D	
	Saitek PC Dash 2	
182	Grafikkarten	.....Test
	3D Blaster GeForce2 Ultra	
	3D Prophet II Ultra	
	Radeon 32 MB DDR	
	VideoLogic Vivid!	
	Voodoo4 4500	
188	Tuningspecial	.....Praxis
	SoundBlaster Live!	

## Tipps & Tricks

215	Baldur's Gate 2	....Allg. Spielertipps
222	Baldur's Gate 2	.....Cheats
221	C&C: Alarmstufe Rot 2	....Kurztipps
203	FIFA 2001	.....Allg. Spielertipps
197	Flucht von Monkey Island	.....Komplettlösung
207	No One Lives Forever	..Allg. Spielertipps
222	No One Lives Forever	.....Kurztipps
224	Unreal	.....Cheats
221	Wizards & Warriors (engl. V.)	..Kurztipps
211	Zeus	.....Allg. Spielertipps
222	Zeus	.....Kurztipps

## Abenteuer

96	American McGee's Alice	
110	Baldur's Gate 2: Schatten von Amn (dt.)	
132	Blair Witch Volume 2	
22	Die Mumie	
22	Dinosaurier	
22	Earth & Beyond	
138	El Dorado	
100	Flucht von Monkey Island	
122	Gifty	
158	Hitman: Codename 47	
22	Runaway	
16	Simon the Sorcerer 3D	
92	Tomb Raider: Die Chronik	
134	TechnoMage	
160	The Final Curse	
16	The Watchmaker	
221	Wizards & Warriors	

## Action

16	Blade	
16	Counter Strike 1.0	
114	Fur Fighters	
132	Galaga	
132	Hugo 8	
82	No One Lives Forever	
16	Obi Wan	
106	Project IGI	
124	Pulleralarm	
16	Serious Sam	
126	Sheep	
122	Simon Pinball	
150	Superball	
146	SWAT 3 - Elite Edition	
16	Typing of the Dead	
224	Unreal	

## Strategie

88	Battle Isle 4: Der Andosia-Konflikt	
152	Call to Power 2	
18	Conquest	
144	Demonworld 2	
18	Die Gilde	
142	Emergency Police	
98	Euro League Football	
150	Europa Universalis	
138	F1 Official Team Manager	
18	Fallout Tactics	
124	Frontschweine	
108	Gunlok	
18	Heroes of Might & Magic Chronicles	
156	Jagged Alliance 2: Unfinished Business	
146	Keep the Balance	
18	MechCommander 2	
138	Ruhm & Reichtum	
90	Sacrifice	
122	Simon Game Pack	
98	Squad Leader	
120	Starship Troopers	
18	Stronghold	
18	Theme Park AG	
18	WarCraft 3	
160	Wartorn	
211	Zeus	

## Sport

150	4x4 Evolution	
142	Autobahn Raser 3	
24	Ballistics	
124	Bleifuß Off-Road	
136	Colin McRae Rally 2.0	
114	Dirt Track Racing	
114	Dirt Track Sprint Cars	
24	Eurotour Cycling	
116	FIFA 2001	
160	Links 2001	
110	Motocross Mania	
222	NHL 2001	
98	Pro Rally 2001	
142	Super Taxi Driver	
24	STCC2	
130	Tony Hawk's Pro Skater 2	

## Simulation

28	Aquanox	
140	B-17 Flying Fortress 2	
146	Jetfighter 4: Fortress America	
110	MechWarrior 4	
28	Typhoon	
28	Warbirds 3	
28	WW2 Online	

## TOLLE BESCHERUNG

Vorzeige-Weihnachtsmann  
Rainer Rosshirt höchstpersön-  
lich wird einem glücklichen  
Leser das Fest mit einem Sack  
voller Spitzenspiele versüßen.

Seite **42**



Seite **56**

## METALLISCHE MASSENSCHLACHTEN

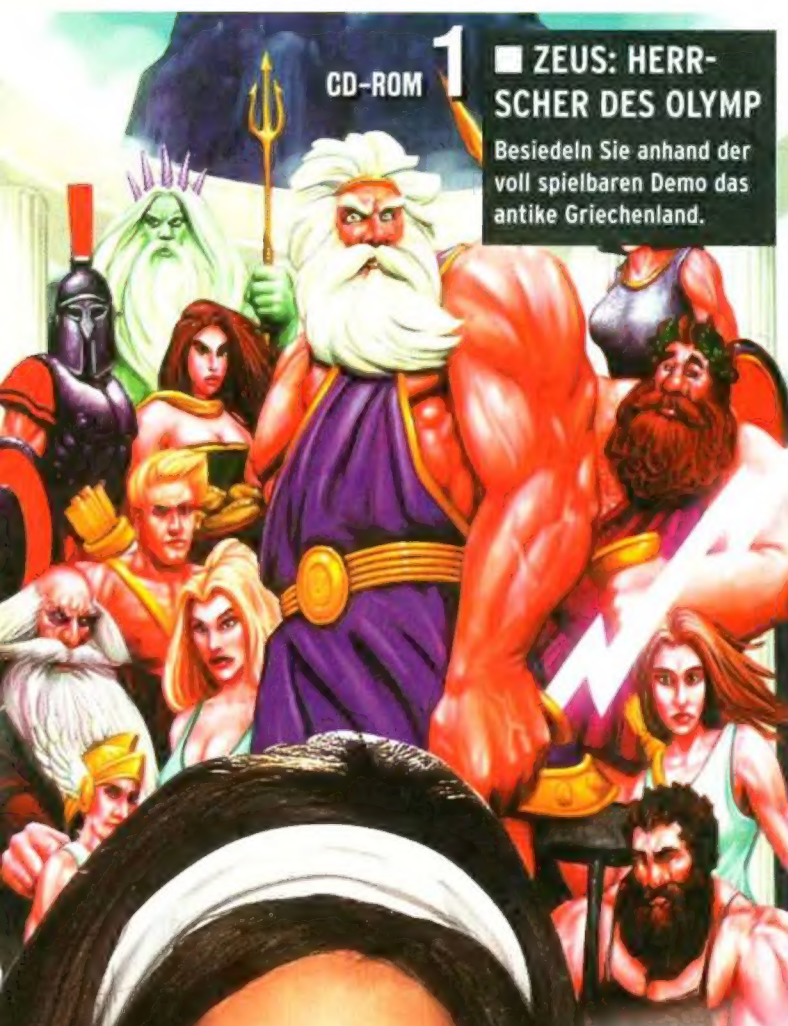
Statt trister Wüstenland-  
schaften gibt es in Emperor  
auch abwechslungsreichere  
Szenarien zu bestaunen - und  
das in zeitgemäßer 3D-Grafik.







**FIFA 2001**  
Testen Sie EA Sports jüngsten Spross der bekannten FIFA-Reihe.



**ZEUS: HERRSCHER DES OLYMP**  
Besiedeln Sie anhand der voll spielbaren Demo das antike Griechenland.



**NO ONE LIVES FOREVER**  
Sexy, aber hochgradig tödlich: Unser Testvideo beleuchtet die hübsche Cate im brillanten 60er-Jahre-Shooter.



Anleitungen auf Seite 192

## Demos CD 1 & DVD

**Zeus**  
Aufbaustrategie, Havas Interactive  
**Pro Rally 2001**  
Rennspiel, Ubi Soft  
**Elite Force Holomatch**  
3D-Action, Activision  
**FIFA 2001**  
Sportspiel, EA Sports  
**Venom**  
3D-Action, GSC Game World  
**Warm Up!**  
Rennspiel, Lankhor

## CD 2

**Vollversion:**  
Unreal inklusive des akt. Patches

## Videos CD 1 & DVD

**Vorschau:** Anachronox, Mafia, Operation Flashpoint, Giants

**Aktuelles:** Emperor: Battle for Dune, Diablo 2 Expansion Set

**Angespielt:** No One Lives Forever, Autobahn Raser 3

**Trailer:** Die Siedler 4, Everquest, Tomb Raider: Die Chronik, No Escape

## Bonus-Material auf DVD

**Demos:**  
4x4 Evolution  
Alarm für Cobra 11  
America  
Battle Isle 4:  
Der Andosia Konflikt  
Blair Witch Volume 2: Coffin Rock  
Bleifuß Off-Road  
Close Combat 2:  
Invasion Normandy  
Cossacks: European Wars  
Defense Commander  
Der Weg nach El Dorado  
Hoyle Casino 5  
Insane  
Kyodai  
Microsoft Casino  
MoHo  
Original War  
Pacific Warriors  
Pizza Connection 2  
realMyst  
Sno-Cross Extreme  
STCC2  
The Outforce  
Tread Marks v1.5  
Unreal Tournament v348  
Virtua Pool 3  
Vyrus

## Specials:

Gamespy  
Neue Maps für Rune  
Sheep - Bildschirmschoner  
Soundtrack The Fallen

## Updates:

Alarmstufe Rot 2  
Cossacks v2.11 (d)  
Frontschweine Netzwerk Update (d)  
Grand Prix 3 v1.13 (d)  
Half-Life v1.1.0.4 von 1.1.0.1 (d)  
Sudden Strike CD-ROM Drive Patch (e)

## Hardware:

Diamond Viper II Win9x 95112  
DirectX 7.0A  
DirectX Sound Update  
Elsa Gladiac MX v4.12.01.0206-0170  
GameVoice Shareware englisch  
GeForce Anti-Aliasing-Switcher  
Hercules 3D Prophet MX BIOS-Update  
Hercules Maxi Gamer und 3D Prophet Update  
Matrox BIOS-Update 2.03.003  
G400 G200 G450  
Millennium G400\_Max\_G450 6.10.013  
PowerStrip 2.78  
Powertoys (TweakUI)  
SoundBlaster Live! - Treiber für Windows ME  
SoundBlaster Live!Ware 3.0 Win9x-Version

## Specials CD 1

Acrobat  
Feedback  
Datango  
AoE 2: Conquerors neue Karten  
Counter-Strike v1.0  
Cultures Mehrspieler-Karten  
Die Siedler 4: Hiebe für Diebe  
Komplettlösung für Unreal  
Handbuch für Unreal  
Alarmstufe Rot 2 Editor

## PC Games Plus CD

Racing Simulation

## Updates CD 1 & DVD

Alarmstufe Rot 2  
Cossacks v2.11 (d)  
Frontschweine Netzwerk Update (d)  
Grand Prix 3 v1.13 (d)  
Half-Life v1.1.0.4 von 1.1.0.1 (d)  
Sudden Strike CD-ROM Patch (e)

## Hardware CD 1 & DVD

DirectX 8.0 deutsch für Win2k  
DirectX 8.0 deutsch für Win9x\_Me

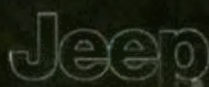


www.shrcc

Endlich hat die Ruhe ein Ende. Mit dem  
Brumfschrei eines 8-Zylinder Hubraumriesens  
bringst Du wieder Leben in den Wald. Bleifuss  
Offroad bietet echtes Offroad-Fahrgefühl bis ins  
kleinste Detail, mit lizenzierten Fahrzeugen und  
realistischer Fahrphysik bei unterschiedlichsten  
Wetterbedingungen. Spaßbremser und  
Samstagsautowäscher nimmt euch in Acht  
- hier geht es wild und dreckig zu!



# BLEIFUSS OFFROAD



Mercedes-Benz





## www.alternate.de

## Bestellannahme

Montag-Freitag 9-21 Uhr  
Samstag 9-15 Uhr

## Abholung

Montag-Freitag 10-20 Uhr  
Samstag 9-15 Uhr

## Bestelladresse

Philipp-Reis-Straße 9  
35440 Linden

## vor klienten uit NL

onze Nederlandse vestiging:  
0031-180-440844

## USB-Laufwerke

\*Für DM 200,- Aufpreis bekommen Sie bei uns ein externes USB-Case für IDE-Festplatten oder ATA/PI-CD-Laufwerke zum Anschluss an die USB-Schnittstelle, inkl. Einbau und Kabel



200,-\*

## VIDEOLOGIC Sonic Fury

## PCI-Soundkarte

Cirrus Logic Crystal 4630,  
retail inkl. Software

229,-

## VIDEOLOGIC DVD

## MPEG-2 Decoder-Karte

PCI-DVD-Player mit  
Dolby Digital, bulk

189,-

## ASUS V7100/T

## GeForce2 MX-Grafikkarte

32 MB SDRAM, AGP 4x,  
TV-Out, retail

359,-

## ASUS A7V

## Sockel A-Mainboard

Via Apollo KT-133  
5 PCI, AGP 4x Pro,  
2x U-66, 2x U-100

389,-

## ACER 16/40x DVD

## DVP-1640

ATAPI, retail



309,-

## Athlon™ 900 MHz

## AMD Thunderbird

Sockel A-Prozessor



519,-

## FUJITSU 30,7 GB

## MPG3307AT, IDE, U-100

9 ms, 2.048 KB Cache,  
5.400 UPM

349,-

Weitere Produkte wie SCSI-Festplatten,  
Drucker u.v.m. - gibt's bei der Bestell-  
Hotline oder unter www.alternate.de

## MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	DM	ABIT	Sockel/Chip	RAM	DM
P5A	So7-AU	2-4	219,-	BX133-RAID +RAID	FCPGA-BX	2-6	309,-
P5A-B (AT)	So7-AU	2-4	219,-	VLB +Sound	FCPGA-133	2-7	229,-
CUBA +Sound+VGA	FCPGA-TN12	2/46	289,-	SAG +Sound+VGA	FCPGA-815E	4/6	349,-
CUBA-1	FCPGA-BX	2-6	269,-	KA7	FCPGA-133	4/6	439,-
CUBA-E U-100	FCPGA-BX	2-6	319,-	KA7	SIA-KX133	4-7	319,-
CUBA-X	FCPGA-133A	2-7	279,-	K7-100	SIA-KX133	4-7	349,-
CUBA-C	FCPGA-133A	2-7	279,-	K7-RAID +RAID	SoA-KT133	4/6	359,-
CUBA-M (Micro-ATX)	FCPGA-133A	2-7	249,-		SoA-KT133	4/6	419,-
CUBA-C	FCPGA-815E	4/6	339,-				
CUBA-C	FCPGA-815E	4/6	339,-				
CUBA-DLS Dual+VGA+U2W	FCPGA-3LE	5/7	1.799,-				
CUBA-DLS Dual+VGA+U160	FCPGA-3LE	5/7	1.799,-				
P2197-S +UW	S11-LX	2/3	299,-				
P2197-B (AT)	S11-BX	2-5	309,-				
P2197-LAN	S11-BX	2-5	419,-				
P2197-S +UW	S11-BX	2-5	679,-				
P2197-LAN	S11-BX	2-5	759,-				
P2197-S +UW+LAN	S11-BX	2-5	899,-				
P2197-DLS Dual+U2W	S11-BX	2-5	1.099,-				
P2197-1384 +Sound+FireWire	S11-BX	2-5	1.099,-				
P3V133	S11-133	2-7	229,-				
P3V4X	S11-133A	2-7	289,-				
P3C-E	S11-820	8	429,-				
K7M	SIA-751	4/5	269,-				
K7V-T	SIA-KX133	4/6	359,-				
A7V	SoA-KT133	4/6	389,-				

Bei allen Mainboards geben wir die verwendeten Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM“): 1) PS/2 (PP oder EDO) 2) DIMM PC-66 3) DIMM PC-66 ECC 4) DIMM PC-100 5) DIMM PC-100 ECC 6) DIMM PC-133 7) DIMM PC-133 ECC 8) DIMM PC-133 ECC 9) DIMM PC-133 ECC 10) DIMM PC-133 ECC 11) DIMM PC-133 ECC 12) DIMM PC-133 ECC 13) DIMM PC-133 ECC 14) DIMM PC-133 ECC 15) DIMM PC-133 ECC 16) DIMM PC-133 ECC 17) DIMM PC-133 ECC 18) DIMM PC-133 ECC 19) DIMM PC-133 ECC 20) DIMM PC-133 ECC 21) DIMM PC-133 ECC 22) DIMM PC-133 ECC 23) DIMM PC-133 ECC 24) DIMM PC-133 ECC 25) DIMM PC-133 ECC 26) DIMM PC-133 ECC 27) DIMM PC-133 ECC 28) DIMM PC-133 ECC 29) DIMM PC-133 ECC 30) DIMM PC-133 ECC 31) DIMM PC-133 ECC 32) DIMM PC-133 ECC 33) DIMM PC-133 ECC 34) DIMM PC-133 ECC 35) DIMM PC-133 ECC 36) DIMM PC-133 ECC 37) DIMM PC-133 ECC 38) DIMM PC-133 ECC 39) DIMM PC-133 ECC 40) DIMM PC-133 ECC 41) DIMM PC-133 ECC 42) DIMM PC-133 ECC 43) DIMM PC-133 ECC 44) DIMM PC-133 ECC 45) DIMM PC-133 ECC 46) DIMM PC-133 ECC 47) DIMM PC-133 ECC 48) DIMM PC-133 ECC 49) DIMM PC-133 ECC 50) DIMM PC-133 ECC 51) DIMM PC-133 ECC 52) DIMM PC-133 ECC 53) DIMM PC-133 ECC 54) DIMM PC-133 ECC 55) DIMM PC-133 ECC 56) DIMM PC-133 ECC 57) DIMM PC-133 ECC 58) DIMM PC-133 ECC 59) DIMM PC-133 ECC 60) DIMM PC-133 ECC 61) DIMM PC-133 ECC 62) DIMM PC-133 ECC 63) DIMM PC-133 ECC 64) DIMM PC-133 ECC 65) DIMM PC-133 ECC 66) DIMM PC-133 ECC 67) DIMM PC-133 ECC 68) DIMM PC-133 ECC 69) DIMM PC-133 ECC 70) DIMM PC-133 ECC 71) DIMM PC-133 ECC 72) DIMM PC-133 ECC 73) DIMM PC-133 ECC 74) DIMM PC-133 ECC 75) DIMM PC-133 ECC 76) DIMM PC-133 ECC 77) DIMM PC-133 ECC 78) DIMM PC-133 ECC 79) DIMM PC-133 ECC 80) DIMM PC-133 ECC 81) DIMM PC-133 ECC 82) DIMM PC-133 ECC 83) DIMM PC-133 ECC 84) DIMM PC-133 ECC 85) DIMM PC-133 ECC 86) DIMM PC-133 ECC 87) DIMM PC-133 ECC 88) DIMM PC-133 ECC 89) DIMM PC-133 ECC 90) DIMM PC-133 ECC 91) DIMM PC-133 ECC 92) DIMM PC-133 ECC 93) DIMM PC-133 ECC 94) DIMM PC-133 ECC 95) DIMM PC-133 ECC 96) DIMM PC-133 ECC 97) DIMM PC-133 ECC 98) DIMM PC-133 ECC 99) DIMM PC-133 ECC 100) DIMM PC-133 ECC 101) DIMM PC-133 ECC 102) DIMM PC-133 ECC 103) DIMM PC-133 ECC 104) DIMM PC-133 ECC 105) DIMM PC-133 ECC 106) DIMM PC-133 ECC 107) DIMM PC-133 ECC 108) DIMM PC-133 ECC 109) DIMM PC-133 ECC 110) DIMM PC-133 ECC 111) DIMM PC-133 ECC 112) DIMM PC-133 ECC 113) DIMM PC-133 ECC 114) DIMM PC-133 ECC 115) DIMM PC-133 ECC 116) DIMM PC-133 ECC 117) DIMM PC-133 ECC 118) DIMM PC-133 ECC 119) DIMM PC-133 ECC 120) DIMM PC-133 ECC 121) DIMM PC-133 ECC 122) DIMM PC-133 ECC 123) DIMM PC-133 ECC 124) DIMM PC-133 ECC 125) DIMM PC-133 ECC 126) DIMM PC-133 ECC 127) DIMM PC-133 ECC 128) DIMM PC-133 ECC 129) DIMM PC-133 ECC 130) DIMM PC-133 ECC 131) DIMM PC-133 ECC 132) DIMM PC-133 ECC 133) DIMM PC-133 ECC 134) DIMM PC-133 ECC 135) DIMM PC-133 ECC 136) DIMM PC-133 ECC 137) DIMM PC-133 ECC 138) DIMM PC-133 ECC 139) DIMM PC-133 ECC 140) DIMM PC-133 ECC 141) DIMM PC-133 ECC 142) DIMM PC-133 ECC 143) DIMM PC-133 ECC 144) DIMM PC-133 ECC 145) DIMM PC-133 ECC 146) DIMM PC-133 ECC 147) DIMM PC-133 ECC 148) DIMM PC-133 ECC 149) DIMM PC-133 ECC 150) DIMM PC-133 ECC 151) DIMM PC-133 ECC 152) DIMM PC-133 ECC 153) DIMM PC-133 ECC 154) DIMM PC-133 ECC 155) DIMM PC-133 ECC 156) DIMM PC-133 ECC 157) DIMM PC-133 ECC 158) DIMM PC-133 ECC 159) DIMM PC-133 ECC 160) DIMM PC-133 ECC 161) DIMM PC-133 ECC 162) DIMM PC-133 ECC 163) DIMM PC-133 ECC 164) DIMM PC-133 ECC 165) DIMM PC-133 ECC 166) DIMM PC-133 ECC 167) DIMM PC-133 ECC 168) DIMM PC-133 ECC 169) DIMM PC-133 ECC 170) DIMM PC-133 ECC 171) DIMM PC-133 ECC 172) DIMM PC-133 ECC 173) DIMM PC-133 ECC 174) DIMM PC-133 ECC 175) DIMM PC-133 ECC 176) DIMM PC-133 ECC 177) DIMM PC-133 ECC 178) DIMM PC-133 ECC 179) DIMM PC-133 ECC 180) DIMM PC-133 ECC 181) DIMM PC-133 ECC 182) DIMM PC-133 ECC 183) DIMM PC-133 ECC 184) DIMM PC-133 ECC 185) DIMM PC-133 ECC 186) DIMM PC-133 ECC 187) DIMM PC-133 ECC 188) DIMM PC-133 ECC 189) DIMM PC-133 ECC 190) DIMM PC-133 ECC 191) DIMM PC-133 ECC 192) DIMM PC-133 ECC 193) DIMM PC-133 ECC 194) DIMM PC-133 ECC 195) DIMM PC-133 ECC 196) DIMM PC-133 ECC 197) DIMM PC-133 ECC 198) DIMM PC-133 ECC 199) DIMM PC-133 ECC 200) DIMM PC-133 ECC 201) DIMM PC-133 ECC 202) DIMM PC-133 ECC 203) DIMM PC-133 ECC 204) DIMM PC-133 ECC 205) DIMM PC-133 ECC 206) DIMM PC-133 ECC 207) DIMM PC-133 ECC 208) DIMM PC-133 ECC 209) DIMM PC-133 ECC 210) DIMM PC-133 ECC 211) DIMM PC-133 ECC 212) DIMM PC-133 ECC 213) DIMM PC-133 ECC 214) DIMM PC-133 ECC 215) DIMM PC-133 ECC 216) DIMM PC-133 ECC 217) DIMM PC-133 ECC 218) DIMM PC-133 ECC 219) DIMM PC-133 ECC 220) DIMM PC-133 ECC 221) DIMM PC-133 ECC 222) DIMM PC-133 ECC 223) DIMM PC-133 ECC 224) DIMM PC-133 ECC 225) DIMM PC-133 ECC 226) DIMM PC-133 ECC 227) DIMM PC-133 ECC 228) DIMM PC-133 ECC 229) DIMM PC-133 ECC 230) DIMM PC-133 ECC 231) DIMM PC-133 ECC 232) DIMM PC-133 ECC 233) DIMM PC-133 ECC 234) DIMM PC-133 ECC 235) DIMM PC-133 ECC 236) DIMM PC-133 ECC 237) DIMM PC-133 ECC 238) DIMM PC-133 ECC 239) DIMM PC-133 ECC 240) DIMM PC-133 ECC 241) DIMM PC-133 ECC 242) DIMM PC-133 ECC 243) DIMM PC-133 ECC 244) DIMM PC-133 ECC 245) DIMM PC-133 ECC 246) DIMM PC-133 ECC 247) DIMM PC-133 ECC 248) DIMM PC-133 ECC 249) DIMM PC-133 ECC 250) DIMM PC-133 ECC 251) DIMM PC-133 ECC 252) DIMM PC-133 ECC 253) DIMM PC-133 ECC 254) DIMM PC-133 ECC 255) DIMM PC-133 ECC 256) DIMM PC-133 ECC 257) DIMM PC-133 ECC 258) DIMM PC-133 ECC 259) DIMM PC-133 ECC 260) DIMM PC-133 ECC 261) DIMM PC-133 ECC 262) DIMM PC-133 ECC 263) DIMM PC-133 ECC 264) DIMM PC-133 ECC 265) DIMM PC-133 ECC 266) DIMM PC-133 ECC 267) DIMM PC-133 ECC 268) DIMM PC-133 ECC 269) DIMM PC-133 ECC 270) DIMM PC-133 ECC 271) DIMM PC-133 ECC 272) DIMM PC-133 ECC 273) DIMM PC-133 ECC 274) DIMM PC-133 ECC 275) DIMM PC-133 ECC 276) DIMM PC-133 ECC 277) DIMM PC-133 ECC 278) DIMM PC-133 ECC 279) DIMM PC-133 ECC 280) DIMM PC-133 ECC 281) DIMM PC-133 ECC 282) DIMM PC-133 ECC 283) DIMM PC-133 ECC 284) DIMM PC-133 ECC 285) DIMM PC-133 ECC 286) DIMM PC-133 ECC 287) DIMM PC-133 ECC 288) DIMM PC-133 ECC 289) DIMM PC-133 ECC 290) DIMM PC-133 ECC 291) DIMM PC-133 ECC 292) DIMM PC-133 ECC 293) DIMM PC-133 ECC 294) DIMM PC-133 ECC 295) DIMM PC-133 ECC 296) DIMM PC-133 ECC 297) DIMM PC-133 ECC 298) DIMM PC-133 ECC 299) DIMM PC-133 ECC 300) DIMM PC-133 ECC 301) DIMM PC-133 ECC 302) DIMM PC-133 ECC 303) DIMM PC-133 ECC 304) DIMM PC-133 ECC 305) DIMM PC-133 ECC 306) DIMM PC-133 ECC 307) DIMM PC-133 ECC 308) DIMM PC-133 ECC 309) DIMM PC-133 ECC 310) DIMM PC-133 ECC 311) DIMM PC-133 ECC 312) DIMM PC-133 ECC 313) DIMM PC-133 ECC 314) DIMM PC-133 ECC 315) DIMM PC-133 ECC 316) DIMM PC-133 ECC 317) DIMM PC-133 ECC 318) DIMM PC-133 ECC 319) DIMM PC-133 ECC 320) DIMM PC-133 ECC 321) DIMM PC-133 ECC 322) DIMM PC-133 ECC 323) DIMM PC-133 ECC 324) DIMM PC-133 ECC 325) DIMM PC-133 ECC 326) DIMM PC-133 ECC 327) DIMM PC-133 ECC 328) DIMM PC-133 ECC 329) DIMM PC-133 ECC 330) DIMM PC-133 ECC 331) DIMM PC-133 ECC 332) DIMM PC-133 ECC 333) DIMM PC-133 ECC 334) DIMM PC-133 ECC 335) DIMM PC-133 ECC 336) DIMM PC-133 ECC 337) DIMM PC-133 ECC 338) DIMM PC-133 ECC 339) DIMM PC-133 ECC 340) DIMM PC-133 ECC 341) DIMM PC-133 ECC 342) DIMM PC-133 ECC 343) DIMM PC-133 ECC 344) DIMM PC-133 ECC 345) DIMM PC-133 ECC 346) DIMM PC-133 ECC 347) DIMM PC-133 ECC 348) DIMM PC-133 ECC 349) DIMM PC-133 ECC 350) DIMM PC-133 ECC 351) DIMM PC-133 ECC 352) DIMM PC-133 ECC 353) DIMM PC-133 ECC 354) DIMM PC-133 ECC 355) DIMM PC-133 ECC 356) DIMM PC-133 ECC 357) DIMM PC-133 ECC 358) DIMM PC-133 ECC 359) DIMM PC-133 ECC 360) DIMM PC-133 ECC 361) DIMM PC-133 ECC 362) DIMM PC-133 ECC 363) DIMM PC-133 ECC 364) DIMM PC-133 ECC 365) DIMM PC-133 ECC 366) DIMM PC-133 ECC 367) DIMM PC-133 ECC 368) DIMM PC-133 ECC 369) DIMM PC-133 ECC 370) DIMM PC-133 ECC 371) DIMM PC-133 ECC 372) DIMM PC-133 ECC 373) DIMM PC-133 ECC 374) DIMM PC-133 ECC 375) DIMM PC-133 ECC 376) DIMM PC-133 ECC 377) DIMM PC-133 ECC 378) DIMM PC-133 ECC 379) DIMM PC-133 ECC 380) DIMM PC-133 ECC 381) DIMM PC-133 ECC 382) DIMM PC-133 ECC 383) DIMM PC-133 ECC 384) DIMM PC-133 ECC 385) DIMM PC-133 ECC 386) DIMM PC-133 ECC 387) DIMM PC-133 ECC 388) DIMM PC-133 ECC 389) DIMM PC-133 ECC 390) DIMM PC-133 ECC 391) DIMM PC-133 ECC 392) DIMM PC-133 ECC 393) DIMM PC-133 ECC 394) DIMM PC-133 ECC 395) DIMM PC-133 ECC 396) DIMM PC-133 ECC 397) DIMM PC-133 ECC 398) DIMM PC-133 ECC 399) DIMM PC-133 ECC 400) DIMM PC-133 ECC 401) DIMM PC-133 ECC 402) DIMM PC-133 ECC 403) DIMM PC-133 ECC 404) DIMM PC-133 ECC 405) DIMM PC-133 ECC 406) DIMM PC-133 ECC 407) DIMM PC-133 ECC 408) DIMM PC-133 ECC 409) DIMM PC-133 ECC 410) DIMM PC-133 ECC 411) DIMM PC-133 ECC 412) DIMM PC-133 ECC 413) DIMM PC-133 ECC 414) DIMM PC-133 ECC 415) DIMM PC-133 ECC 416) DIMM PC-133 ECC 417) DIMM PC-133 ECC 418) DIMM PC-133 ECC 419) DIMM PC-133 ECC 420) DIMM PC-133 ECC 421) DIMM PC-133 ECC 422) DIMM PC-133 ECC 423) DIMM PC-133 ECC 424) DIMM PC-133 ECC 425) DIMM PC-133 ECC 426) DIMM PC-133 ECC 427) DIMM PC-133 ECC 428) DIMM PC-133 ECC 429) DIMM PC-133 ECC 430) DIMM PC-133 ECC 431) DIMM PC-133 ECC 432) DIMM PC-133 ECC 433) DIMM PC-133 ECC 434) DIMM PC-133 ECC 435) DIMM PC-133 ECC 436) DIMM PC-133 ECC 437) DIMM PC-133 ECC 438) DIMM PC-133 ECC 439) DIMM PC-133 ECC 440) DIMM PC-133 ECC 441) DIMM PC-133 ECC 442) DIMM PC-133 ECC 443) DIMM PC-133 ECC 444) DIMM PC-133 ECC 445) DIMM PC-133 ECC 446) DIMM PC-133 ECC 447) DIMM PC-133 ECC 448) DIMM PC-133 ECC 449) DIMM PC-133 ECC 450) DIMM PC-133 ECC 451) DIMM PC-133 ECC 452) DIMM PC-133 ECC 453) DIMM PC-133 ECC 454) DIMM PC-133 ECC 455) DIMM PC-133 ECC 456) DIMM PC-133 ECC 457) DIMM PC-133 ECC 458) DIMM PC-133 ECC 459) DIMM PC-133 ECC 460) DIMM PC-133 ECC 461) DIMM PC-133 ECC 462) DIMM PC-133 ECC 463) DIMM PC-133 ECC 464) DIMM PC-133 ECC 465) DIMM PC-133 ECC 466) DIMM PC-133 ECC 467) DIMM PC-133 ECC 468) DIMM PC-133 ECC 469) DIMM PC-133 ECC 470) DIMM PC-133 ECC 471) DIMM PC-133 ECC 472) DIMM PC-133 ECC 473) DIMM PC-133 ECC 474) DIMM PC-133 ECC 475) DIMM PC-133 ECC 476) DIMM PC-133 ECC 477) DIMM PC-133 ECC 478) DIMM PC-133 ECC 479) DIMM PC-133 ECC 480) DIMM PC-133 ECC 481) DIMM PC-133 ECC 482) DIMM PC-133 ECC 483) DIMM PC-133 ECC 484) DIMM PC-133 ECC 485) DIMM PC-133 ECC 486) DIMM PC-133 ECC 487) DIMM PC-133 ECC 488) DIMM PC-133 ECC 489) DIMM PC-133 ECC 490) DIMM PC-133 ECC 491) DIMM PC-133 ECC 492) DIMM PC-133 ECC 493) DIMM PC-133 ECC 494) DIMM PC-133 ECC 495) DIMM PC-133 ECC 496) DIMM PC-133 ECC 497) DIMM PC-133 ECC 498) DIMM PC-133 ECC 499) DIMM PC-133 ECC 500) DIMM PC-133 ECC 501) DIMM PC-133 ECC 502) DIMM PC-133 ECC 503) DIMM PC-133 ECC 504) DIMM PC-133 ECC 505) DIMM PC-133 ECC 506) DIMM PC-133 ECC 507) DIMM PC-133 ECC 508) DIMM PC-133 ECC 509) DIMM PC-133 ECC 510) DIMM PC-133 ECC 511) DIMM PC-133 ECC 512) DIMM PC-133 ECC 513) DIMM PC-133 ECC 514) DIMM PC-133 ECC 515) DIMM PC-133 ECC 516) DIMM PC-133 ECC 517) DIMM PC-133 ECC 518) DIMM PC-133 ECC 519) DIMM PC-133 ECC 520) DIMM PC-133 ECC 521) DIMM PC-133 ECC 522) DIMM PC-133 ECC 523) DIMM PC-133 ECC 524) DIMM PC-133 ECC 525) DIMM PC-133 ECC 526) DIMM PC-133 ECC 527) DIMM PC-133 ECC 528) DIMM PC-133 ECC 529) DIMM PC-133 ECC 530) DIMM PC-133 ECC 531) DIMM PC-133 ECC 532) DIMM PC-133 ECC 533) DIMM PC-133 ECC 534) DIMM PC-133 ECC 535) DIMM PC-133 ECC 536) DIMM PC-133 ECC 537) DIMM PC-133 ECC 538) DIMM PC-133 ECC 539) DIMM PC-133 ECC 540) DIMM PC-133 ECC 541) DIMM PC-133 ECC 542) DIMM PC-133 ECC 543) DIMM PC-133 ECC 544) DIMM PC-133 ECC 545) DIMM PC-133 ECC 546) DIMM PC-133 ECC 547) DIMM PC-133 ECC 548) DIMM PC-133 ECC 549) DIMM PC-133 ECC 550) DIMM PC-133 ECC 551) DIMM PC-133 ECC 552) DIMM PC-133 ECC 553) DIMM PC-133 ECC 554) DIMM PC-133 ECC 555) DIMM PC-133 ECC 556) DIMM PC-133 ECC 557) DIMM PC-133 ECC 558) DIMM PC-133 ECC 559) DIMM PC-133 ECC 560) DIMM PC-133 ECC 561) DIMM PC-133 ECC 562) DIMM PC-133 ECC 563) DIMM PC-133 ECC 564) DIMM PC-133 ECC 565) DIMM PC-133 ECC 566) DIMM PC-133 ECC 567) DIMM PC-133 ECC 568) DIMM PC-133 ECC 569) DIMM PC-133 ECC 570) DIMM PC-133 ECC 571) DIMM PC-133 ECC 572) DIMM PC-133 ECC 573) DIMM PC-133 ECC 574) DIMM PC-133 ECC 575) DIMM PC-133 ECC 576) DIMM PC-133 ECC 577) DIMM PC-133 ECC 578) DIMM PC-133 ECC 579) DIMM PC-133 ECC 580) DIMM PC-133 ECC 581) DIMM PC-133 ECC 582) DIMM PC-133 ECC 583) DIMM PC-133 ECC 584) DIMM PC-133 ECC 585) DIMM PC-133 ECC 586) DIMM PC-133 ECC 587) DIMM PC-133 ECC 588) DIMM PC-133 ECC 589) DIMM PC-133 ECC 590) DIMM PC-133 ECC 591) DIMM PC-133 ECC 592) DIMM PC-133 ECC 593) DIMM PC-133 ECC 594) DIMM PC-133 ECC 595) DIMM PC-133 ECC 596) DIMM PC-133 ECC 597) DIMM PC-133 ECC 598) DIMM PC-133 ECC 599) DIMM PC-133 ECC 600) DIMM PC-133 ECC 601) DIMM PC-133 ECC 602) DIMM PC-133 ECC 603) DIMM PC-133 ECC 604) DIMM PC-133 ECC 605) DIMM PC-133 ECC 606) DIMM PC-133 ECC 607) DIMM PC-133 ECC 608) DIMM PC-133 ECC 609) DIMM PC-133 ECC 610) DIMM PC-133 ECC 611) DIMM PC-133 ECC 612) DIMM PC-133 ECC 613) DIMM PC-133 ECC 614) DIMM PC-133 ECC 615) DIMM PC-133 ECC 616) DIMM PC-133 ECC 617) DIMM PC-133 ECC 618) DIMM PC-133 ECC 619) DIMM PC-133 ECC 620) DIMM PC-133 ECC 621) DIMM PC-133 ECC 622) DIMM PC-133 ECC 623) DIMM PC-133 ECC 624) DIMM PC-133 ECC 625) DIMM PC-133 ECC 626) DIMM PC-133 ECC 627) DIMM PC-133 ECC 628) DIMM PC-133 ECC 629) DIMM PC-133 ECC 630) DIMM PC-133 ECC 631) DIMM PC-133 ECC 632) DIMM PC-133 ECC 633) DIMM PC-133 ECC 634) DIMM PC-133 ECC 635) DIMM PC-133 ECC 636) DIMM PC-133 ECC 637) DIMM PC-133 ECC 638) DIMM PC-133 ECC 639) DIMM PC-133 ECC 640) DIMM PC-133 ECC 641) DIMM PC-133 ECC 642) DIMM PC-133 ECC 643) DIMM PC-133 ECC 644) DIMM PC-133 ECC 645) DIMM PC-133 ECC 646) DIMM PC-133 ECC 647) DIMM PC-133 ECC 648) DIMM PC-133 ECC 649) DIMM PC-133 ECC 650) DIMM PC-133 ECC 651) DIMM PC-133 ECC 652) DIMM PC-133 ECC 653) DIMM PC-133 ECC 654) DIMM PC-133 ECC 655) DIMM PC-133 ECC 656) DIMM PC-133 ECC 657) DIMM PC-133



**Bestelltelefon**  
**06403-905010**

**Bestellfax**  
**06403-905020**

# ALTERNATE

COMPUTERVERSANDUNG

## IDE FESTPLATTEN

U-66  
Boxed  
+30,-

U-100  
Boxed  
+40,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM	MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	DM		
DTLA-305020	U-100	20,5	9 / 512 / 5.400	289,-	32049H2	U-100	20,4	9 / 2.048 / 5.400	299,-
DTLA-305030	U-100	30,7	9 / 512 / 5.400	329,-	32049H3	U-100	20,4	9 / 2.048 / 7.200	329,-
DTLA-307030	U-100	30,7	8 / 2.048 / 7.200	359,-	52732U6	U-66	27,3	9 / 2.048 / 7.200	379,-
DTLA-305040	U-100	41,1	9 / 512 / 5.400	369,-	33073H4	U-100	30,7	9 / 512 / 5.400	329,-
DTLA-307045	U-100	46,1	8 / 2.048 / 7.200	469,-	33073H3	U-100	30,7	9 / 2.048 / 5.400	349,-
DTLA-307060	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	729,-	53073H4	U-100	30,7	9 / 2.048 / 7.200	399,-
DTLA-307075	U-100	76,8	8 / 2.048 / 7.200	999,-	34098H4	U-100	40,9	9 / 2.048 / 5.400	379,-
<b>SEAGATE</b>									
GB	ms/Cache/UPM	DM							
310210A	U-66	10,2	9 / 2.048 / 7.200	269,-	54098H8	U-100	40,9	9 / 2.048 / 7.200	519,-
320420A	U-66	20,4	8 / 2.048 / 7.200	329,-	34610H6	U-100	46,1	9 / 2.048 / 5.400	399,-
320423A	U-66	20,5	9 / 512 / 5.400	309,-	54610H6	U-100	46,1	9 / 2.048 / 7.200	539,-
330630A	U-66	30,6	8 / 2.048 / 7.200	359,-	96147H6	U-100	61,4	8 / 2.048 / 5.400	549,-
<b>FUJITSU</b>				<b>QUANTUM</b>					
GB	ms/Cache/UPM	DM							
MPF3102AH	U-66	10,2	8 / 2.048 / 7.200	269,-	Bigfoot CY	U-66	1,2	18 / 128 / 3.600	79,-
MPF3102AH	U-100	10,2	8 / 2.048 / 7.200	299,-	Bigfoot CY	U-66	2,5	15 / 128 / 3.600	119,-
MPF3153AH	U-66	15,3	9 / 2.048 / 7.200	309,-	Fireball iCT15	U-66	20,4	12 / 512 / 4.200	299,-
MPF3204AH	U-66	20,4	8 / 2.048 / 7.200	319,-	Fireball Plus LM	U-66	20,5	8 / 2.048 / 7.200	309,-
MPF3204AH	U-66	20,4	9 / 2.048 / 7.200	339,-	Fireball iCT20	U-100	20,4	12 / 128 / 4.500	329,-
MPF3307AT	U-100	30,7	9 / 2.048 / 5.400	349,-	Fireball iCT15	U-66	30,0	12 / 512 / 4.400	339,-
<b>WD</b>				<b>SAMSUNG</b>					
GB	ms/Cache/UPM	DM							
WD205BA	U-66	20,5	8 / 2.048 / 7.200	319,-	SV1021H	U-100	10,2	8 / 512 / 5.400	259,-
WD307AA	U-66	30,7	9 / 2.048 / 5.400	329,-	SV3063H	U-100	30,6	8 / 512 / 5.400	339,-
WD450AA	U-66	45,0	8 / 2.048 / 5.400	389,-	SV3083H	U-100	40,8	8 / 512 / 5.400	359,-

## CD / CD-RW / DVD

Intern  
Boxed  
+20,-

CD-ROM ATAPI	bulk	retail	CD-RW ATAPI	bulk	retail
40x TEAC CD-50E	114,-		4/4/24x MITSUMI CR4804	bulk	269,-
48x AOPEN CD-84RE	89,-		4/4/24x MITSUMI CR4804 K2	bulk	289,-
48x CYBERDRIVE 482D		89,-	4/8/32x ACER CRW8432A	bulk	309,-
48x LITE ON LN4855	89,-	94,-	4/8/32x ACER CRW8432A K2	bulk	349,-
48x MITSUMI FX4830	99,-	109,-	4/8/32x NEC NR7500	bulk	319,-
50x ACER CD-650P	89,-	94,-	4/8/32x PHILIPS CDD4801 OEM	bulk	289,-
50x ASUS CD-S500	114,-	129,-	4/8/32x RICOH MP7080A	bulk	239,-
50x BIC 80-5058	94,-		4/10/32x ACER CRW10432 K2	bulk	399,-
50x DELTA CD-5000A	84,-	89,-	4/8/24x YAMAHA CRW8824E	bulk	399,-
52x AOPEN CD-952E	94,-	104,-	8/8/32x RICOH MP7083A-OP	bulk	369,-
52x CYBERDRIVE 522D	99,-	99,-	8/12/32x HP CDW9510K	retail	599,-
52x CREATIVE CD5233E	89,-		10/12/32x AOPEN CDW-1232 K2	bulk	499,-
52x CYBERDRIVE 522D	89,-		10/12/32x CREATIVE CD-RW Blaster	retail	699,-
52x DELTA CD5200A	99,-	94,-	10/16/40x YAMAHA CRW2100E	bulk	539,-
52x LITE ON LTN525	99,-	109,-	10/16/40x YAMAHA CRW2100E K2	bulk	569,-
72x LENWOOD UCN-421	269,-	269,-	4/4/24/4x TOSHIBA SD-R1002	retail	499,-
<b>DVD-ROM ATAPI</b>					
8/40x ASUS DVD-E608		249,-	4/6/24/4x RICOH MP9060A	bulk	389,-
10/40x PIONEER DVD-114	269,-	289,-	10/12/32/8x RICOH MP9120A	bulk	629,-
12/40x AOPEN DVD-1240pro	229,-	289,-	<b>Gamepads</b>		
12/40x BIC 7128	229,-	279,-	LOGITECH WingMan Precision	Gameport	39,-
12/40x CREATIVE Blaster	239,-	469,-	LOGITECH WingMan	USB	49,-
12/40x CREATIVE PC-DVD Encore		359,-	LOGITECH WingMan Extreme	USB u. GP	79,-
16/40x AOPEN DVD-1640pro	309,-	309,-	LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	139,-
16/40x ACER DVP-1640	309,-	309,-	LOGITECH WingMan Force 3D	Gameport	59,-
16/40x PIONEER DVD-x055Z	309,-	359,-	MS SideWinder	Gameport	69,-
16/40x TOSHIBA SD-M1502	349,-		MS SideWinder DualStrike	USB	89,-

## EINGABEGERÄTE

Tastaturen	Anschluss	DM	Joysticks	Anschluss	DM
Standard	DIN o. PS/2	14,-	LOGITECH WingMan Attack	Gameport	39,-
Standard	USB	39,-	LOGITECH WingMan Extreme 3D	USB	69,-
Standard + Maus (PS/2)	USB	49,-	LOGITECH WingMan Force 3D	USB	139,-
CHERRY G83-6105	DIN o. PS/2	39,-	LOGITECH Strike Force 3D	USB	199,-
CHERRY G83-6105 versch. Farblayouts	PS/2	49,-	MS SideWinder Precision 2	USB	89,-
CHERRY G81-3000	DIN o. PS/2	69,-	MS SideWinder Precision Pro	USB	109,-
CHERRY G80-3000	PS/2	99,-	MS SW Force Feedback Pro + Spiel	Gameport	209,-
CHERRY G81-3504	USB	129,-	MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	239,-
LOGITECH Deluxe Access Keyboard	DIN u. PS/2	59,-	THRUSTMASTER TopGun Fox2	Gameport	59,-
LOGITECH Internet Keyboard	DIN u. PS/2	49,-	THRUSTMASTER TopGun Afterburner	USB	149,-
LOGITECH Cordless Desktop + Maus	DIN u. PS/2	159,-	<b>Gamepads</b>		
MS Internet Keyboard	PS/2	49,-	LOGITECH WingMan Precision	Gameport	39,-
MS Natural Keyboard Elite OEM	PS/2 u. USB	89,-	LOGITECH WingMan	USB	49,-
MS Internet Keyboard Pro	PS/2 u. USB	109,-	LOGITECH WingMan Extreme	USB u. GP	79,-
<b>Mäuse</b>					
LOGITECH Pilot OEM	PS/2 u. USB	19,-	LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	139,-
LOGITECH Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	69,-	LOGITECH WingMan Force 3D	Gameport	59,-
LOGITECH Cordless Wheel Mouse	PS/2 u. USB	79,-	MS SideWinder	Gameport	69,-
LOGITECH Optical Wheel Mouse	PS/2 u. USB	79,-	MS SideWinder DualStrike	USB	89,-
LOGITECH Optical MouseMan Wheel	PS/2 u. USB	99,-	MS SideWinder Freestyle Pro	USB u. GP	89,-
LOGITECH TrackMan Marble Wheel	PS/2 u. USB	119,-	MS SideWinder Pro	USB	89,-
LOGITECH Cordless TrackMan Wheel	PS/2 u. USB	139,-	MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	119,-
LOGITECH iFeel MouseMan	PS/2 u. USB	129,-	MS SW Strategic Commander	USB	129,-
MS Defender	PS/2	29,-	<b>Lenkräder</b>		
MS BasicMouse	PS/2 u. ser.	49,-	LOGITECH WingMan Formula GP	USB	119,-
MS WheelMouse	PS/2 u. ser.	49,-	LOGITECH WingMan Formula FF Wheel	USB	199,-
MS Cordless WheelMouse	PS/2 u. ser.	69,-	LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	229,-
MS IntelliMouse	PS/2	39,-	THRUSTMASTER Formula Pro Analog	Gameport	159,-
MS IntelliMouse Explorer	PS/2 u. USB	109,-	THRUSTMASTER Formula Pro Digital	USB	179,-
MS IntelliMouse Optical	PS/2 u. USB	89,-	THRUSTMASTER 360 Modena FF	USB u. GP	289,-

## KOMMUNIKATION

Modem & ISDN	Typ	Art	DM	Netzwerk	Typ	DM
56K Voice Modem	PCI	Analog	59,-	NetCard Combo	ISA	24,-
56K Voice Modem	serial	Analog	109,-	NetCard Combo	PCI	24,-
56K Voice Modem	PCMCIA	Analog	139,-	NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	29,-
AVM Fritz!Card PnP	ISA	ISDN	139,-	Starter Kit 100 Mbit/s	PCI	169,-
AVM Fritz!Card	PCI	ISDN	144,-	2-Netzwerkadapter inkl. 5-Port Hub, Kabel		
AVM Fritz!Card PCMCIA	PCMCIA	ISDN	139,-	D-LINK DE-528CT Combo	PCI	39,-
AVM Fritz!Card	serial	ISDN	299,-	D-LINK DFE-530TX	PCI	59,-
ELSA MicroLink 56K Softmodem	PCI	Analog	64,-	3COM 905CTX	PCI	129,-
ELSA MicroLink 56K	PCI	Analog	99,-	INTEL EtherExpress 100 Mbit/s	PCI	119,-
ELSA MicroLink 56K PnP	serial	Analog	109,-	<b>Hubs</b>		
ELSA MicroLink 56K USB	USB	Analog	139,-	10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
ELSA MicroLink 56K MIC OEM	PCMCIA	Analog	249,-	5-Port-Hub	49,-	99,-
ELSA MicroLink Office	serial	Analog	279,-	8-Port-Hub	69,-	139,-
ELSA MicroLink ISDN	PCI	ISDN	179,-	8-Port-Hub + 8 Netzwerkadapter	499,-	499,-
ELSA MicroLink ISDN	USB	ISDN	174,-	16-Port-Hub	149,-	399,-
ELSA ISDN 4U Router inkl. 4-Port-Hub & 45 ISDN			469,-			

## PC-GAMES

Action	DM	Quiz	DM
Allegiance	69,-	Wer wird Millionär?	59,-
Alone in the Dark 3	19,-	You don't know Jack 1	29,-
Ark of Time	19,-	You don't know Jack 2	69,-
Black Hawk	19,-	You don't know Jack 2 Special Edition	69,-
Blade Runner	29,-	You don't know Jack 3	74,-
Daikatana	79,-		
Descent 3	49,-	<b>Kinder/Familie</b>	<b>DM</b>
Descent 3 - Mercenary	39,-	Bronny Bear	44,-
Deus Ex	79,-	Die drei ??? - Bomben auf Rocky Beach	49,-
Die by the Sword	29,-	Die drei ??? - Geheimnis des Magiers	49,-
Down in the Dumps	24,-	Emil und Pauline - Auf dem Bauernhof	34,-
Dragon Lore II	24,-	Emil und Pauline - Auf Safari	34,-
Elk Moon Murder	19,-	Janosch - Das Paket	49,-
Evola	79,-	Plonsters	39,-
Extreme Assault	29,-	Space Invaders	9,-
Fallout	29,-	Spots großer Tag	44,-
Flying Heroes	74,-	Thomas und das fantastische Druckstudio	44,-
Freespace 2 + Dimension Pack	54,-	Tigerentclub	44,-
Gadget	24,-	Top Shot	29,-
Galaga	49,-		
Gearheads	19,-	<b>Jump'n Run</b>	<b>DM</b>
GTA 2	49,-	Frogger	39,-
Heavy Metal F.A.K.K. 2	74,-	Ka Roo	49,-
Heretic 2	24,-	Rayman - Platinum Edition	29,-
Hopkins FBI	19,-	Rayman 2	44,-
KISS Psycho Circus	69,-		
L.A. Blaster	19,-	<b>Rollenspiel</b>	<b>DM</b>
Lost Vikings II	19,-	Arcatera	79,-
M.A.X. 2	29,-	Baldur's Gate: Die Saga	49,-
MDK2	79,-	Baldur's Gate: Die Schatten von Amn	79,-
Metal Gear Solid	79,-	Final Fantasy VIII	79,-
Midtown Madness	29,-	Icwind Dale	74,-
Midtown Madness II	79,-	Planescape Torment	79,-
No Respect	19,-	Vampire	84,-
Normality	19,-	Vampire - Special Edition	129,-
Prisoner of Ice	19,-	Wizards and Warriors	79,-
Rainbow Six - Gold Pack	39,-		
Rainbow Six - Rogue Spear	49,-	<b>Sport</b>	<b>DM</b>
Rainbow Six - Urban Operations	39,-	Baseball 2001	44,-
Rollage Stage II	49,-	Battle Chess	19,-
Rune	79,-	Dreams of Reality	19,-
S.T.O.R.M.	24,-	Extreme Watersports	9,-
Shadow of the Comet	19,-	Extreme Wintersports	9,-
Starlancer	84,-	Golf Links Extreme	39,-
Star Trek - Voyager Elite Force	79,-	Golf Links LS 10 CP	44,-
Star Trek - Klingon Academy	79,-	Golf Links LS 2000	79,-
Starship Soldiers	79,-	Golf Links LS 2001	89,-
Tempest 2000	19,-	International Tennis Open	19,-
Timezone	24,-	Karate 3D	19,-
Timeline	89,-	Tony Hawks Pro Skater 2	64,-
Voodoo Kid	19,-	UEFA 2000	79,-
<b>Adventure</b>	<b>DM</b>	<b>Rennen</b>	<b>DM</b>
Asheron's Call	69,-	4x4 Evolution	74,-
Blair Witch Project Vol. 1	59,-	Autobahn Total Challenge	19,-
Chicken Run	79,-	Bluffs Offroad	79,-
Cold Blood	79,-	Carmageddon TDR 2000	79,-
Dark Project 2	79,-	Fatal Racing	19,-
Dino Crisis	74,-	GP 500	29,-
Heavy Gear	14,-	Grand Prix 3	74,-
Hitman - Codename 47	89,-	GT Racing	19,-
Hitman - Codename 47	79,-	Monstertruck Madness 2	34,-
Martian Gothic: Unification	74,-	Motorcross Madness II	24,-
Paris 1313	74,-	Need for Speed II	24,-
Project I.G.I.	74,-	Road Wars	74,-
Resident Evil 3 - Nemesis	89,-	Slipstream	19,-
Simon the Sorcerer 3D	79,-	Speed Haste	19,-
Star Trek - Der Aufstand	49,-	Spirit of Speed 1937	29,-
The Dame was Loaded	19,-		
Tomb Raider - Die Chronik	99,-	<b>Strategie</b>	<b>DM</b>
		12 o'clock High	74,-
<b>Simulation</b>	<b>DM</b>	Age of Empires I	64,-
688 Hunter Killer	19,-	Age of Empires Expansions Pack	39,-
Air Power-The cold War (Add-On für Flight Sim. 2000)	19,-	Age of Empires GOLD	79,-
Airbus 2000 SE (Add-On für Flight Sim. 2000)	69,-	Age of Empires II	84,-
Big Brother	79,-	Age of Empires II Conquerors	59,-
Classic Airlines 2000 (Add-On für Flight Sim. 2000)	79,-	Age of Empires II Collectors Edition	149,-
Conquest of the New World	19,-	Age of Wonders	39,-
Cyberia	19,-	Battle Isle 3 Classic	29,-
Der Meistertrainer 2000/2001	89,-	Battle Isle Androsia Konflikt	99,-
Der Trainer 2	19,-	Battle Isle Platinum Edition	44,-
Die Siedler 2 Gold	29,-	Battle of Britain	79,-
Die Siedler 3 Gold	89,-	Battlezone 2	49,-
Die Siedler 3 - Die Amazonen	49,-	Call to Power 2	79,-
Die Siedler 3 - Mission	14,-	Castles II	19,-
Die Siedler 4	79,-	Chaos Control	19,-
European Air War	34,-	Civilization II	34,-
F1 World Grand Prix 2000	89,-	Command and Conquer	24,-
F22 Air Dominace Fighter	19,-	Crimson Wars	19,-
Fighter Duel	19,-	Dark Reign Mission Pack (Add-On für Dark Reign 2)	9,-
Flight Simulator 2000	104,-	Diplomacy	29,-
Flight Simulator 2000 Professional	129,-	East Front II	74,-
Flughafen Manager	64,-	Fragile Allegiance	19,-
FLY	34,-	Gene Wars	19,-
FLY 2K	39,-	Hidden and Dangerous	29,-
GP World	69,-	Hidden and Dangerous Expansion Pack	44,-
GunshipI	79,-	Hidden and Dangerous Gold Edition	89,-
Hyperblade	79,-	Incubation	29,-
Legendary Aircraft (Add-On für Flight Sim. 2000)	79,-	Incubation Mission	34,-
M1 Tank Platoon 2	29,-	Interstate 82	29,-
Mechwarrior 3	29,-	Knight's Chase	79,-
Nuclear Strike	24,-	Lemmings Revolution	69,-
Pool Academy	19,-	Majesty	79,-
Pro Flight 2000 (Add-On für Flight Sim. 2000)	84,-	Metal Fatigue	79,-
Railroad Tycoon II	29,-	Of Light and Darkness	24,-
Railroad Tycoon II Gold Pack	49,-	Pax Corpus	19,-
Roller Coaster Loopy Landscape	39,-	Risiko 2	69,-
Roller Coaster Tycoon	64,-	Rising Sun	79,-
Search and Rescue 2 (Add-On für Flight Sim. 2000)	79,-	Squad Leader	79,-
Sim City 2000	24,-	Starship Troopers - Original Englisch	79,-
Solar Crusade	19,-	Star Trek - New Worlds	79,-
Star Trek Judgment Rites	19,-	Star Trek - Star Fleet Command	79,-
Stellar Mercenaries	19,-	Starfleet Command - Captain's Edition	79,-
Super EF 2000	19,-	Tzar	49,-
		<b>Weitere Spiele auf Anfrage lieferbar!</b>	



# Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



**Diese drei Spiele würde ich auf eine einsame Insel mitnehmen:**  
*Age of Empires 2, Starcraft, Command & Conquer*

**Am meisten freue ich mich auf folgendes Spiel:**  
*Desperados*, weil ich das Genre mag und es grandios aussieht.

**Der schönste Tag meines Lebens war ...**

... als ich meinen Motorradführerschein bekommen habe. Wenn ich nicht gerade am Computer spiele, dann fahre ich Motorrad.

**In meiner Garage steht ein ...**  
... ausgedienter Leichenwagen ohne TÜV und AU.

**Einfach nicht Nein sagen kann ich ...**  
... zu italienischer Küche.

**Mein Motto lautet:**  
Lebendig bekommen sie mich nie.

**Am meisten hasse ich ...**  
... Geschwindigkeitsvorschriften.

**Der peinlichste Moment meines Lebens war, als ...**  
... ich gezwungen wurde, diese Liste auszufüllen.

**Das beste Computerspiel aller Zeiten heißt ...**  
... *Starcraft*, weil ich bisher mit keinem anderen Spiel so viel Zeit verbracht habe.

**Das erste Computerspiel meines Lebens hieß ...**  
... *Pong*

**Das Leben ist wie folgendes Computerspiel:**  
*Commandos* - man kann einfach nicht gewinnen.

**Das Leben sollte so sein wie folgendes Computerspiel:**  
*Die Sims*, weil ich da einen praktischen Geldcheat habe.

**Wenn ich Gott wäre, würde ich ...**  
... am liebsten mit der Schöpfungsgeschichte noch einmal ganz von vorne anfangen.

Rainer **Rosshirt** fährt **gerne Motorrad** und hat im Keller einen **Leichenwagen.**

Strategie



**Petra Maueröder**

**Chefredakteurin**  
freut sich auf den Geschenkekauf im eingeschnittenen Disneyland.

Sport



**Florian Stangl**

**Chefredakteur**  
hat wegen Redaktionsschluss glatt ETAINA verpasst.

Abenteuer



**Daniel Kreiss**

**Redakteur**  
jammert: Weil er Urlaub hatte, durfte Peter *Monkey 4* testen.

Strategie



**Peter Kusenber**

**Redakteur**  
hat als Alice nächtelang das Wunderland erkundet.

Tipps & Tricks



**Florian Weidhase**

**Ltr. Redakteur T&T**  
durfte sich nach langer Abstinenz wieder als Guybrush fühlen.

Action



**Andreas Sauerland**

**Redakteur**  
hat sich augenblicklich in die schrille Cate Archer verguckt.

Strategie



**Rüdiger Steidle**

**Redakteur**  
freut sich im lebkuchenduftenden Nürnberg auf Weihnachten.

Simulation



**Sascha Gliss**

**Redakteur**  
hat (Aldi sei Dank) endlich wieder einen zeitgemäßen Privat-Rechner.

Sport



**Georg Valtin**

**Volontär**  
programmiert sich eine konfigurierbare Steuerung für *FIFA 2001*.

Hardware



**Bernd Holtmann**

**Redakteur Hardware**  
hat die erste Party erlebt, auf der Big Brother geschaut wird.

Hardware



**Sascha Pilling**

**Redaktionsassistent**  
freut sich riesig über die neuen Testcenter-Rechner.

CD-ROM



**Jürgen Melzer**

**Ltr. Redakteur CD-ROM**  
wünscht allen eine gemütliche Adventszeit mit vielen Spielen.



# WO DIE STRASSE ENDET, FÄNGT DAS SPIEL ERST AN



16 abwechslungsreiche Strecken



fotorealistische Grafik



Original Off-Road-Fahrzeuge  
von Markenherstellern



Online-Multiplayer-Spiele für bis zu  
8 Fahrer, auch gegen Dreamcast™  
oder Mac™



[www.take2.de](http://www.take2.de)



Mac



Dreamcast

PC  
CD



TERMINAL  
REALITY



TAKE2



## PIXELPRACHT



## World Sports Cars

■ ENTWICKLER West Racing ■ ANBIETER Empire

So schön kann ein Rennspiel sein - wenn zwei absolut motorsportverrückte Brüder daran werkeln. Die Gebrüder West wollen im Sommer 2001 mit *World Sports Cars* nicht nur das realistischste sondern auch das prächtigste Rennspiel aller Zeiten veröffentlichen. Sie zweifeln daran, dass dieses Bild tatsächlich aus dem Spiel stammt? Glauben Sie uns, wir haben es live gesehen! Na, wenn das nicht auf mehr hoffen lässt ...



PIXELPRACHT





# Your unfinished business !







# JAGGED ALLIANCE 2

UNFINISHED BUSINESS

## DER NACHFOLGER VON JAGGED ALLIANCE 2, DEM RUNDEN-STRATEGIESPIEL DES JAHRES 1999 !!!

Willkommen zurück in Arulco. Das kleine Land wird erneut von feindlichen Einheiten bedroht. Die Firma Ricci Mining, die dort vor dem Bürgerkrieg lukrative Rohstoffminen betrieben hat, will diese nun zurückerobern. Zu diesem Zweck hat das Syndikat im Nachbarland Tracona eine Raketenbasis errichtet. Ein Raketenangriff auf Arulco steht unmittelbar bevor.

Enrico Chivaldori, der Befreier Arulcos, wendet sich nun an Sie. Mit Ihrer erfahrenen Söldnertruppe sollen Sie die Grenze nach Tracona überqueren und die Raketenbasis zerstören.

**Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in Ihren Händen, denn Ihre große Kampferfahrung ist Ihr entscheidender Vorteil....**

- Stand-Alone-Version mit neuer, eigener Story
- Umfangreicher Leveeditor
- 6 Schwierigkeitsgrade (z.B. "Iron Man"- Mode)
- Neue Charaktere
- Neue Waffen
- 20 neue actionreiche Sektoren
- Gespeicherte Spiele und selbstgenerierte Charaktere aus Jagged Alliance 2 können importiert werden
- Neue taktische Features, die die beste Deckung, line of sight und Waffenreichweite für Ihre Söldner anzeigen
- Verbesserte KI
- Komplette deutsche Version
- 75 verschiedene Stimmen

Jagged Alliance is a registered trademark of SIRTECH, Inc. © 2000 SIRTECH, Inc.



**SIRTECH**

**innonics**



**IM KLARTEXT**



**Machtlos**

**Florian Stangl**  
Chefredakteur

Angeblich wegen zu schwacher PC-Hardware stampft LucasArts das Action-Adventure ein. Die spinnen, die Amis!

Ich glaube, es hackt! Mit in meinen Augen fadenscheinigen Argumenten wie zu schwacher PC-Hardware wird ein vielversprechender Titel eingestampft. Ob die wahren Gründe nun eher darin zu suchen sind, dass die neuen Konsolen PlayStation 2 und Xbox höhere Verkaufszahlen versprechen oder LucasArts gemerkt hat, dass seit den verkorksten *Episode 1*-Spielen ihr Ruf gelitten hat, sei dahingestellt. An den gängigen PCs kann es jedenfalls nicht liegen; hätte LucasArts endlich erkannt, dass ihre hausbackenen Grafikengines der Konkurrenz immer um ein oder zwei Jahre hinterher hinkten, wäre *Obi-Wan* vielleicht noch am Leben. Entwickler wie id Soft-

**Kaufen Sie lieber geniale Originale statt doofer Kopien!**

ware, Monolith oder Epic Megagames bieten nämlich hervorragende Technik für überschaubares Geld.

Wenn also nicht die Erkenntnis, dass man sich mit dem Konzept von *Obi-Wan* schlicht übernommen hat, der Grund für die Einstellung des Projekts ist, dann liegt es wohl wirklich daran, dass LucasArts lieber für Konsolen entwickeln will. Einer der oft angeführten Gründe für die Sympathie gegenüber Xbox & Co. ist die angeblich kleinere Gefahr von Raubkopien. Wenn das die größte Sorge der Entwickler ist, dann können wir alle uns aktiv daran machen, diese Befürchtungen zu zerstreuen. Kaufen Sie geniale Originale statt doofer Kopien (z.B. von *Monkey Island 4*) und LucasArts denkt vielleicht um.

## Counter-Strike 1.0

Finale Version veröffentlicht – Deutsche Ausgabe im Anmarsch

Nachdem die *Counter-Strike*-Fangemeinde mittlerweile in die Hunderttausende geht, hat das als Hobbyprojekt gestartete Räuber- und Gendarm-Mod für *Half-Life* Mitte November offiziell die Betatestphase beendet. Auch die Version 1.0, die mit neuen Waffen, überarbeiteten Animationen und Spielermodellen nur kleine Verbesserungen bringt, können Sie sich kostenlos aus dem Netz saugen. Alternativ finden Sie die Version auch auf der aktuellen CD-ROM und DVD. Für einheimische Zocker hat der *Half-Life*-Vertrieb Havas eine Überraschung in petto: Unter dem Namen *Half-Life*

*Generation 2* will man zusammen mit dem Original und der Add-On-CD *Opposing Force* eine deutsche (= entschärfte) Kaufversion auf den Markt bringen. Darin werden die Terroristen und Sondereinsatzkommandos durch Blechgesellen ersetzt. Später soll die blutfreie Variante eventuell ebenfalls zum Download angeboten werden. In der kommenden Ausgabe wollen wir das deutsche *Counter-Strike* für Sie genauer unter die Lupe nehmen.

■ GENRE 3D-Action ■ ENTWICKLER Counter-Strike.net  
■ ANBIETER Havas Interactive ■ TERMIN Bereits erschienen



**MASKENMANN** In der lokalisierten Fassung weicht der grimmige Terrorist einem unverfänglichen Roboter. Wie die Models genau aussehen werden, konnte uns Sierra bis Redaktionsschluss nicht verraten.

## Severance – Blade of Darkness

Aus Spanien kommt ein Hack-Festival im düsteren Fantasy-Reich.

Ein Zwerg, ein Barbar, eine Amazone und ein smarterer Zaubermann stehen Ihnen zur Auswahl, wenn Sie sich auf eine actionreiche Reise in ein düsteres Märchenreich begeben. Dort lauern Scharen fieser Geschöpfe, denen Sie im Schwertkampf gute Manieren beibringen sollen. Eishöhlen, Gewölbe und Tempelruinen durchforsten Sie nach Heiltränken, neuen Waffen und Gegenständen, die Sie zum Lösen kleiner Rätsel benötigen. Rollenspielelemente geben dem actionlastigen Titel die nötige Würze.

■ GENRE Action-Adventure ■ ENTWICKLER Rebel Act  
■ ANBIETER Codemasters ■ TERMIN Februar 2001



**SCHWERER BROCKEN** Die teils mächtigen Zwischengegner provozieren skrupellose Schlachtereien.



# Typing of the Dead

Schreibt um euer Leben

**S**o macht Schreibmaschine lernen Spaß: Angelehnt an Segas Shooter-Kultserie *House of the Dead*, halten Sie sich die Zombies nicht mit Knarren vom Leibe, sondern durch möglichst schnelles Tippen vorgeschriebener Sätze innerhalb eines knappen Zeitlimits.

■ GENRE Lernspiel ■ ENTWICKLER Sega

■ ANBIETER Kochmedia ■ TERMIN 08. Dezember 2000



**CAPTAIN FLINKFINGER** Wer das Zehnfingersystem schnell beherrscht, leuchtet den gräulichen Zombis noch mal so gut heim.

# Serious Sam

Humorvoller Shooter

**D**as Croteam werkelt derzeit in Kroatien fieberhaft am kunterbunten Egoshooter *Serious Sam*. Im Gegensatz zu Genrekollegen will man von einer düsteren Umgebung Abstand halten und für lockere Unterhaltung sorgen: Die Levels sind allesamt farbenfroh gehalten und umfassen neben Ägypten diverse Feuer-, Eis- und Wasserplaneten. Konstante Gegnerscharen und unkomplizierte Action sollen den Titel besonders auszeichnen.

■ GENRE 3D-Action ■ ENTWICKLER Croteam

■ ANBIETER G. o. D. ■ TERMIN 1. Quartal 2001



**GEHN WIE EIN AGYPTER** Vor farbenfrohen Palästen jagen Sie bizarre Höllenkreaturen.



**ES HAT SICH AUSGEFUCHTELT** Profi-Jedi Obi-Wan wird auf dem PC keine Schwertstiche mehr austeilen, sagt LucasArts.

# Obi-Wan

Lichtsäbelabenteuer gestoppt

**G**roße Aufregung in der *Star Wars*-Gemeinde: Nachdem bereits vor einiger Zeit Gerüchte laut wurden, nach denen LucasArts den Projektleiter des *Episode 1*-Abenteuers gefeuert hatte, hat George Lucas' Spieleabteilung nun die Notbremse gezogen und *Obi-Wan* für den PC eingestampft. Offizielle Begründung: Das anspruchsvolle Spielkonzept ließe sich mit der gegenwärtigen PC-Hardware nicht realisieren. Insider meinen: Wie genau das „anspruchsvolle Spielkonzept“ in der Praxis funktionieren sollte, war bis zum Schluss auch LucasArts selbst nicht klar. Und die zu Beginn ansehnliche Grafik verlor im Laufe der Entwicklung immer mehr an Attraktivität. Zudem hat sich der Rummel um *Episode 1* schon längst in Luft aufgelöst. Nun überlegen die Adventure-Spezialisten, *Obi-Wan* für eine noch nicht genannte Next-Generation-Konsole (Xbox, PlayStation 2) umzusetzen.

■ GENRE 3D-Action ■ ENTWICKLER LucasArts

■ ANBIETER THQ ■ TERMIN Gestoppt

## TOP 20 - Logos der Betreiber- und Gruppenlogos

(viele weitere Logos unter www.logo-universum.de)

1.  0011	11.  0328
2.  0015	12.  0334
3.  0016	13.  0343
4.  0042	14.  0374
5.  0086	15.  0383
6.  0091	16.  0410
7.  0142	17.  0412
8.  0194	18.  0421
9.  0204	19.  0425
10.  0261	20.  0448

## TOP 50 - Töne

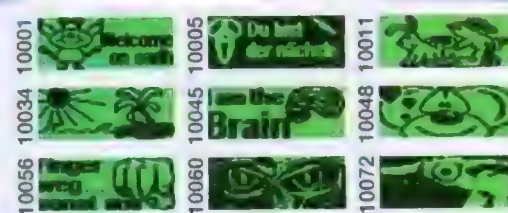
Klingeltöne

(viele weitere Klingeltöne unter www.logo-universum.de)

Melodie	Best.Nr.
1. Beverly Hills Cop - Axel F	0005
2. Das Boot (Film Theme)	0018
3. Die Simpsons (TV Sendung)	0074
4. Halloween (Film Theme)	0035
5. I:M 2 - Mission Impossible 2	0233
6. Zeig mir Dein Gesicht (Big Brother Song)	0267
7. Star Wars - Imperial March	0039
8. Star Trek Enterprise	0083
9. Superman (Film Theme)	0274
10. Akte X (TV Serie)	0095
11. Love and Marriage (Al Bundy)	0117
12. Indiana Jones (Main Theme)	0127
13. Time to say good bye (Andrea Bocelli)	0088
14. Bonanza (Lorne Greene)	0122
15. Knight Rider (TV Sendung)	0046
16. The Eye of the Tiger (Survivor)	0166
17. GZSZ - Gute Zeiten Schlechte Zeiten	0125
18. Flintstones (Film Theme)	0030
19. Freestyler (Boomfunk MC)	0232
20. Final Countdown (Europe)	0124
21. The real slim shady (Eminem)	0247
22. The bad touch (Bloodhound Gang)	0111
23. We will rock you (Queen & Five)	0253
24. Summer Jam (The Underdog Project)	0256
25. It's my Life (Bon Jovi)	0188
26. Flasche Bier (Stefan Raab)	0257
27. 99 Luftballons (Nena)	0146
28. My heart beats like a drum (ATC)	0259
29. Superfly (Musicinstructor feat. Dean)	0262
30. The Riddle - DJ D'Agostino	0215
31. Last Resort (Pappa Roach)	0266
32. Hey Baby (DJ Ötzi)	0267
33. I wish (R Kelly)	0277
34. Around the world (ATC)	0238
35. Sky (Sonique)	0290
36. Ole,Ole,Ole,Ole - Fussball-Schlachtruf	0191
37. The way I am (Eminem)	0291
38. James Bond (Theme)	0010
39. Muppet Show (Theme)	0057
40. YMCA (Village People)	0097
41. Der Rosarote Panther	0134
42. Never be the same again (Mel C)	0143
43. Monty Pythons flying Circus	0272
44. Oops, I did it again (Britney Spears)	0192
45. Try again (Aaliyah)	0244
46. Latino Lover (Loona)	0245
47. I am outta love (Anastacia)	0248
47. Music (Madonna)	0250
48. The spirit of hawks (Rednex)	0254
49. Sandstorm (Darunde)	0258
50. Boys fly girls (Boomfunk MC)	0287

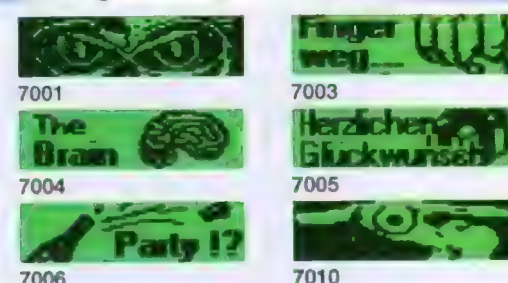
## NEU!

Jetzt Bildmitteilungen verschicken!



## Exklusiv bei uns!

Extra große Logos für Nokia 7110



## Und so geht's!

So bekommst Du ganz einfach Dein Logo oder Klingelton auf Dein Nokia oder Sagem-Handy zugeschickt: Ruf einfach die Telefonnummer (s.u.) aus Deinem Land an und gib die Nummer des gewünschten Logos oder Klingeltons an. In ca. 2 Minuten bekommst Du Dein Logo oder Klingelton per SMS zugeschickt und brauchst ihn nur noch zu speichern! Viel Spaß damit!

**D: 01908-67085**  
(€ 1,89/min)

**A: 0900-40093313**  
(ATS 28,15/min)

**CH: 0901-579928**  
(SFR 4,23/min)



**IM KLARTEXT**



**Pulleralarm!**

**Petra Maueröder**  
Chefredakteurin

**W**er wird Millionär, Big Brother 2, Pulleralarm, Alarm für Cobra 11, SAT.1-Superball - gibt es eigentlich überhaupt noch ein TV-Format, das keinen Spiele-Ableger hervorgebracht hat? Ein Blick in die Fernsehzeitschrift des Vertrauens lässt jeden Spielefan erschauern - nicht auszudenken, was da noch alles machbar wäre. Ein Beispiel: 7 Tage - 7 Köpfe. Spielinhalt: Sie bekommen eine Aussage vorgesetzt und müssen mit einer möglichst dämlichen Multiple-Choice-Pointe kontern. Funktioniert auch prima mit Herzblatt. Für Andreas Türck - Das Spiel ließe sich beispielsweise das Beleidigungsduell aus Monkey Island 4 auskoppeln. Oder wie wäre es mit Domino Day, bei dem

**Ihr seid wohl  
wahnsinnig: Die  
Invasion der  
TV-Umsetzun-  
gen beginnt.**

Sie mit der Maus gaaaaanz vorsichtig mehrere Millionen kleiner Steine hintereinander platzieren müssen? Gespeichert werden darf nur nach jeweils 100.000 erfolgreich abgesetzten Dominosteinen - selten hat es sich mehr ausgezahlt, die Rollkugel der Maus sauber zu halten. Ich bin mir sicher, dass wir demnächst in den Regalen noch viele „Perlen“ entdecken werden, die auf den Quotenrennern von RTL, SAT.1 und Pro Sieben basieren. Die Spiele namens *Ihr seid wohl wahnsinnig* oder *Darüber lacht die Welt* müssen übrigens nicht mehr erfunden werden - von dieser Sorte finden Sie unter den 50 Tests dieser Ausgabe gleich mehrere, allerdings unter Tarnnamen wie *Autobahn Raser 3*, *Emergency Police* oder *Super Taxi Driver* ...

Gestern noch auf der Mattscheibe, heute schon auf der Festplatte: Die Spielehersteller entdecken das Fernsehen.

# Conquest: Frontier Wars

Chris Roberts' Strategie-Weltraum-Saga sucht einen neuen Publisher.

**C**onquest ist tot - es lebe Conquest! Nachdem das Echtzeit-Strategiespiel schon beinahe die Beta-Weihe erhalten hatte, ließ Microsoft die Entwickler von Digital Anvil mit ihrem fast fertigen Projekt plötzlich im Regen stehen. *Frontier Wars* sei den hohen Erwartungen einfach nicht gerecht geworden und werde deshalb nicht unter dem

Microsoft-Label erscheinen, hieß es aus Redmond. Warum ihnen das allerdings erst in quasi letzter Sekunde aufgefallen ist, wollte dort keiner kommentieren. Nun suchen Chris Roberts und seine Mannen einen neuen Partner für *Conquest*. Das Weltraum-Strategiespiel sei schon zu weit fortgeschritten, um es einfach einzustampfen.



**■ ZU SCHLECHT?**  
Laut Microsoft wurde das Weltraum-Strategiespiel den Erwartungen nicht gerecht.

## Theme Park AG

Spaßsimulation - aber ernsthaft bitte

**B**ei einem Besuch in der Redaktion führte uns Bullfrog-Spieldesigner Stuart Whyte die *Freizeitpark Theme Park AG* vor. Abgesehen von mehr Fahrgeschäften, mehr Besuchern und mehr Mikro-Management legt das Bullfrog-Team vor allem Wert auf eine motivierende Kampagne, die den Spieler mit zahlreichen Missionen und Sonderereignissen ständig in Trab hält. Die simple Bedienung des Vorgängers soll aber trotz der erweiterten Bastelmöglichkeiten erhalten bleiben.



**KUNTERBUNT** Theme Park AG soll deutlich komplexer werden als der Vorgänger.

■ GENRE Wirtschaftssimulation ■ ENTWICKLER Bullfrog  
■ ANBIETER Electronic Arts ■ TERMIN 1. Quartal 2001

## Die Gilde

Vom Tellerwäscher zum Millionär

**M**al wieder eine Wirtschaftssimulation im alten Stil: Sie treten in die Fußstapfen Ihrer Vorfahren und arbeiten sich über die Jahre 1400 bis 1600 in mehreren Berufen empor. Das geschieht nicht ausschließlich mit friedlichem Handel, auch Intrigen können ein probates Mittel sein, um zu Ruhm und Einfluss zu gelangen.

■ GENRE WISim ■ ENTWICKLER 4Head Studios  
■ ANBIETER Infogrames ■ TERMIN 1. Quartal 2001



**KOMPLETT 3D** Die Lebens- und Handelssimulation bietet aufwendige 3D-Grafiken.





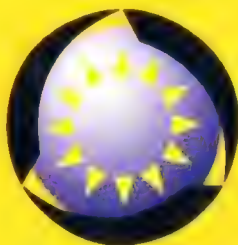
## Entdecken Sie die Vielfalt der neuen interaktiven Unterhaltungswelt.

Online bestellen – offline aus der Europe Online Mediathek empfangen

Die Europe Online Entertainment Box für nur

**39,95,- DM\***

im Monat.  
(inklusive Abo)



**EUROPE ONLINE®**  
The interactive entertainment company

- **Downloads** von Filmen, Software, MP3's, Videoclips, Spielen,... mit bis zu 2 Mbit/s via Satellit **ohne Telefongebühren**
- Empfang von originalen **Live-Streams** in digitaler Qualität und frei empfangbaren TV- und Radiokanälen auf ASTRA®
- **Internetzugang** mit 5 E-Mail Adressen (3,9 Pf/minute, rund um die Uhr, sekundengenaue Abrechnung, keine Einwahlgebühr)
- **E-Mailert:** die offline E-Mail Anzeige
- **DVB-MPEG2 PC Karte**

**[www.europeonline.com](http://www.europeonline.com)**

Jetzt bei Ihrem Fachhändler oder unter der  
**HOTLINE-Nummer :**  
**01805/052 052 (0,24 DM/Min)**



# WarCraft 3

Neue Informationen im Internet

**A**uf der offiziellen Internetseite von Blizzard ([www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)) sind seit einiger Zeit neue Infos zum kommenden Großereignis *WarCraft 3* aufgetaucht. Während man sich zum Erscheinungstermin und einem eventuellen öffentlichen Beta-Test noch bedeckt hält, gibt es zumindest zum Thema Rassen einige erwähnenswerte Neuigkeiten. Neben den bereits bekannten Menschen, Orks und Dämonen wird es auch Untote in mehreren Gruppierungen geben. Eine fünfte Rasse wird voraussichtlich Anfang nächsten Jahres bekannt gegeben.

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Blizzard  
■ ANBIETER Havas Interactive ■ TERMIN 3. Quartal 2001



# MechCommander 2

Rollenspielanleihen im Echtzeit-Universum.

**A**ls Echtzeit-Kommandeur führen Sie einen kleinen Trupp Battlemechs in taktische Schlachten, die Fasa Interactive diesmal deutlich komplexer gestalten will als im ohnehin schon fordernden Vorgänger. Augenscheinlichste Neuerung ist die schmucke 3D-Grafik, die auf der Technik von *MechWarrior 4* basiert. Das hat spielerisch Auswirkungen: So werden die Kampfroboter beim Aufstieg auf einen Hügel langsamer und haben von oben bessere Sicht und größere Reichweite. Ihre Mechpiloten haben jetzt 25 Eigenschaften, die sie etwa zu Scharfschützen machen, Aufklärungsboni verleihen oder zu einem Experten mit einem bestimmten Mechtypus werden lassen.

■ GENRE Echtzeit-Strategie ■ ENTWICKLER Fasa Interactive ■ ANBIETER Microsoft ■ TERMIN 1. Quartal 2001



**PRÄCHTIGKEIT** Die eindrucksvolle Grafik-engine basiert auf der von MechWarrior 4.

# Stronghold

Age of Empires meets Sim City

**S**tronghold fährt zwar eindeutig auf der Echtzeitstrategie-Schiene, enthält aber zugleich Elemente aus *SimCity* oder *Caesar 3*. Es gilt, im Mittelalter eine Burg zu konstruieren und gegen Aggressoren abzuschirmen. Ressourcen-Management, Basisbau und die Zufriedenheit Ihrer Bewohner spielen dabei eine zentrale Rolle. Letztere wird beispielsweise aktiv mit der Steuerpolitik beeinflusst.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Gathering of Developers  
■ ANBIETER Take 2 ■ TERMIN 3. Quartal 2001

# Heroes of Might & Magic

Echte Helden leben dank der Chronicles ewig.

**G**anze vier Teile umfassen die Chroniken rund um Macht und Magie, in denen der Held Tarnum im Mittelpunkt steht. Sie begleiten den Strahlemann bei seinem rundenbasierten Feldzug gegen das Böse in einer Sammlung acht zusammenhängender Missionen, die sich äußerlich wegen der unverändert übernommenen Spielengine in keiner Weise von den Vorgängerprodukten unterscheiden. Die *Chroniken* gibt es zum Sparpreis von 50 Mark pro Titel.



**ÜBER DEN WOLKEN** Himmelslevels gehören zu den neuen Grafiksets.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER New World Computing  
■ ANBIETER Infogrames ■ TERMIN Februar 2001

# Fallout Tactics

Chat mit dem Entwicklerteam

**I**m Chat hat sich Produzent Chris Taylor den Fragen der Fans gestellt. So soll das Spiel der Beginn einer groß angelegten Taktikserie im Stil von *Jagged Alliance* werden. Ob daraus tatsächlich eine Reihe wird, hängt davon ab, wie gut sich Teil 1 des Rundenstrategiespiels verkauft, das auf den *Fallout*-Rollenspielen basiert.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER 14 Degrees East  
■ ANBIETER Interplay ■ TERMIN März 2001







GRAPHICS



DVD



SOUND



SPEAKERS



CD-RW

**Wo immer Sie sind –  
Ihre Musiksammlung  
ist dabei**

**In einer Hand**



*Live the  
experience*

Erfahren Sie mehr über unsere neuesten  
Personal-Digital-Entertainment-Produkte unter  
[WWW.CREATIVEJUKEBOX.COM](http://WWW.CREATIVEJUKEBOX.COM)



Speichern Sie 4 Tage Musik in HiFi-Qualität – als MP3 oder in anderen, zukünftigen Formaten. Genießen Sie bis zu 150 CDs, hören Sie 1500 Tracks – egal ob Sie die Creative Jukebox an Ihre HiFi-Anlage oder im Auto anschließen, ob Sie als DJ im Mittelpunkt einer Party stehen oder entspannt über Kopfhörer Ihren Sound genießen, mit der Creative Jukebox haben Sie immer Zugriff auf Ihre Musiksammlung – und das auf Knopfdruck sortiert.

**Musik ohne Ende. Egal wo.**

**CREATIVE**



# Earth and Beyond

Westwood bastelt Online-Rollenspiel.

**I**m stillen Kämmerlein arbeitet Westwood derzeit angeblich an einem gigantischen Online-RPG, das sich stark an die *Star Wars*-Thematik anlehnt und grafisch an *Everquest* orientiert. Rund 200 Planeten umfasst das künstliche Universum, wobei der Spieler in die Rolle von Kopfgeldjägern, Soldaten und mehr schlüpfen darf.

■ GENRE Online-RPG ■ ENTWICKLER Westwood Studios  
■ ANBIETER Electronic Arts ■ TERMIN November 2001

# Dinosaurier

Sie sterben einfach nicht aus.

**I**n Disneys digitalem Ableger des Kinostreifens übernehmen Sie die Rolle der urzeitlichen Filmhelden Aladar, Zini und Flia, die sich in 14 3D-Landschaften tummeln. Das Trio ist auf Teamwork angewiesen. Während beispielsweise Pteranodon Flia einfach über Abgründe flattert, braucht das schwere Iguanodon Aladar einen festen Übergang. Die Eigenschaften der Dinos verbessern sich bei häufiger Anwendung, was dem Adventure eine Prise Rollenspiel beimischt. Der Test folgt in der kommenden Ausgabe.

■ GENRE Action-Adventure ■ ENTWICKLER Ubi Soft  
■ ANBIETER Disney Interactive ■ TERMIN Dezember 2000

# Simon the Sorcerer 3D

Der Zauberlehrling kommt mit Verspätung.

**D**as Warten auf die Testversion zu Simons 3D-Abenteuer wurde diesen Monat zur Zitterpartie. Angeblich feststehende Termine für das Goldmaster der deutschen Version (inklusive deutlich gesteigerten Sprachwitzes gegenüber des englischen Originals) wurden stündlich

verschoben. In allerletzter Sekunde erreichte uns dann doch noch die Nachricht vom finalen Master. Wir und alle Adventure-Freunde hoffen nun auf den nächsten Monat.

■ GENRE Adventure ■ ENTWICKLER Headfirst  
■ ANBIETER Hasbro ■ TERMIN Dezember 2001



**SAURER SIMON** Hasbros Meldungen von Masterterminen und Verschiebungen des 3D-Adventures wechselten sich fast stündlich ab. Nächste Ausgabe soll es aber endlich so weit sein.

# Runaway

Weltenbummler-Charme

**W**ährend 3D-Hasser noch über die Verwendung besagter Technik im neuen *Monkey Island 4* lamentieren, entwickeln die Spanier von Pendulo ein reinrassiges 2D-Adventure im Comic-Stil. Der Titel will in die gleiche humoristische Kerbe schlagen wie Lucas Arts' Genre-Kollegen. Der Spieler lenkt einen bisher noch unbe-

kannten Blonden durchs hochauflösende Spielareal und versucht, mit einem Batzen Geld den Fängen der Mafia zu entfliehen. An seiner Seite befindet sich die obligatorische Schönheit in Form einer Tänzerin. Ausführliche Dialoge mit 40 unterschiedlichen Charakteren stehen auf dem Programm. Neben Rätselraten darf sich der Spieler darüber hinaus zurücklehnen und rund 30 Minuten Zwischensequenzen genießen.

■ GENRE Adventure ■ ENTWICKLER Pendulo Studios  
■ ANBIETER Dinamic ■ TERMIN 1. Quartal 2001



■ **COMIC-SCHÖNHEIT**  
Die Heldin könnte vom Disney-Zeichenbrett stammen.



# The Watchmaker

Auf der Suche nach der verlorenen Zeit

Für Adventure-Freunde gibt es eine Detektivgeschichte der besonderen Art: Auf der Suche nach einer Zeitmaschine erforschen Sie ein Schloss in Österreich. Sie steuern gleich zwei Personen durch die gerenderten 3D-Kulissen. Während sich Scotland-Yard-Agent Darrel Boone der Erforschung paranormaler Phänomene verschrieben hat, glaubt die Anwältin Victoria nur das, was sie sieht. Viele Situationen werden sich nur lösen lassen, indem Sie die Aktionen der beiden Figuren genau abstimmen.

■ GENRE Adventure ■ ENTWICKLER Trecision  
■ ANBIETER TopWare ■ TERMIN 1. Quartal 2001



**ABENTEUERURLAUB** Auf der Suche nach einer Zeitmaschine steuern Sie gleich zwei Hauptpersonen in Echtzeit durch wunderschöne 3D-Kulissen.

# Die Mumie

Zum Nachspielen für Zuhause

Die PC-Umsetzung des Kinofilms orientiert sich streng am Leinwandvorbild. Sie steuern den Protagonisten aus dem Abenteuerfilm in *Tomb Raider*-Manier durch die ägyptischen Bauten und kämpfen mit Säbeln oder Pistolen gegen Grabräuber und grausige Untote.

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Universal Interactive  
■ ANBIETER Konami ■ TERMIN 8. Dezember 2000



**SESAM ÖFFNE DICH** Wenn Sie die Kacheln in die richtige Reihenfolge setzen, öffnet sich das Tor zum gefährlichen Pharaonengrab.

# Search and Rescue<sup>2</sup>



Fliege einen original HH65-Helikopter der US-Küstenwache. Die Einsätze zur Bergung von Unfallopfern werden Deine ganze Konzentration erfordern. Besonders wenn die Wetterverhältnisse schlechter werden. Jede Minute kann über Leben und Tod entscheiden.

Extrem realistische Flugbedingungen und detaillierte Landschaften machen diese Mission für Einsteiger und Profis gleichermaßen fesselnd.

**SWING!**  
ENTERT@INMENT Media AG

Under license from Interactive Vision A/S. Translation © 2000 SWING!. All images, logos and trademarks are the property of their respective owners.



# Eurotour Cycling

Auf den Spuren von Jan Ullrich und Erik Zabel

**D**ie wachsende Begeisterung für den Radsport geht am Spielebusiness nicht spurlos vorüber: Der erste Radsportmanager rollt bereits an den Start. Der Spieler übernimmt die Rolle des Teamleiters, kümmert sich um alle Belange des Team wie Catering, Merchandising und Finanzen, koordiniert die Teilnahme an Radrennen sowie Trainingslagern oder nimmt junge Talente unter Vertrag. Den Ausgang der Rennen können Sie via Arcade-Option selbst beeinflussen, indem Sie sich persönlich in den Polygonsattel schwingen. Wenn Sie lieber andere strampeln lassen, soll Ihnen der Gesichtsausdruck Ihrer Profis Aufschluss über deren Fitness-Zustand geben, und Sie können die Strategie bestimmen. Die 3D-Engine hinterlässt bislang keinen Top-Eindruck, beherrscht aber immerhin zeitgemäße Features wie Wettereffekte.

■ GENRE Radsportmanager ■ ENTWICKLER Dinamic Multimedia  
■ ANBIETER Dinamic Multimedia ■ TERMIN 1. Quartal 2001



**ÜBER DIE ZIELLINIE** In den Schlussspurt dürfen Sie entweder per Anweisungen oder dank Arcade-Option eigenförsig eingreifen und kräftig in die Pedale treten.

# Ballistics

Der ultimative Tunnelblick

**I**m Jahr 2090 befindet sich die Erde ausnahmsweise mal nicht in ihrer schwärzesten Stunde: Alle Probleme sind so weit gelöst, und die Bewohner erfreuen sich an futuristischen Hochgeschwindigkeitsrennen. Letztere finden nicht auf gewöhnlichen Strecken statt, sondern in eigens dafür konstruierten Tunnelsystemen. Die Flitzer bewegen sich wahlweise auf dem „Boden“, wo ein fester Streckenverlauf für die nötige Orientierung sorgt oder mit Überschallgeschwindigkeit in der Luft, wo aber ein abrupter Zusammenprall mit der nächsten Wand droht. Die ersten Screenshots versprechen eine geradezu atemberaubende Grafik. Dafür sorgt die von dem schwedischen Programmiererteam Grin selbst entwickelte „Diesel“-Engine, die auch aus den neuesten GeForce-Treibsätzen das Letzte herausholen soll. Auf der Feature-List stehen solche exotische Techniken wie Cubed Environment und Dot-Product3 Bump Mapping.

■ GENRE Actionrennspiel ■ ENTWICKLER Grin  
■ ANBIETER Noch nicht bekannt ■ TERMIN 1. Quartal 2001



**WIPEOUT LASST GRÜSSEN** Die exotischen Rennstrecken fordern nicht nur blitzschnelle Reaktionen, sondern auch einen guten Orientierungssinn.

# STCC 2

Skandinavisches Tourenwagen-Tuning



**BEULE IM BLECH** Das Schadensmodell der originalgetreuen Tourenwagen soll besonders exakt ausfallen. Grafisch ist es auf jeden Fall eines der Highlights.

**S**chwedische Spieler konnten sich letztes Jahr über *Swedish Touring Car Championship* freuen, das die gleichnamige einheimische Tourenwagen-Meisterschaft äußerst exakt simulierte. Der Nachfolger kommt nun dank Electronic Arts eventuell auch in Deutschland zu Ehren. Der Spieler wählt zwischen zehn Boliden von Audi bis Volvo inklusive der „echten“ Teams und Fahrer und heizt mit ihnen über die sechs originalgetreuen oder die zwei Bonuskurse. Um das letzte Quäntchen Leistung aus den Flitzern herauszuholen, reguliert der Spieler eigenhändig Einstellungen wie Reifendruck, Gangschaltung oder Federwege. Als Bonus gibt's noch eine komplette Stock-Car-Meisterschaft obendrauf, wo Sie in ausrangierten Chevis kräftig rumrumpeln. Die Grafik kann mit der Konkurrenz durchaus mithalten, wovon Sie sich anhand unserer Demo auf CD-ROM auch gerne selbst überzeugen können.

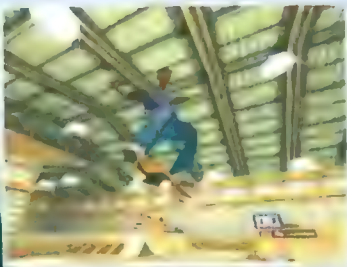
■ GENRE Rennsimulation ■ ENTWICKLER Digital Illusions  
■ ANBIETER Electronic Arts ■ TERMIN Februar 2000



*beyond sport*



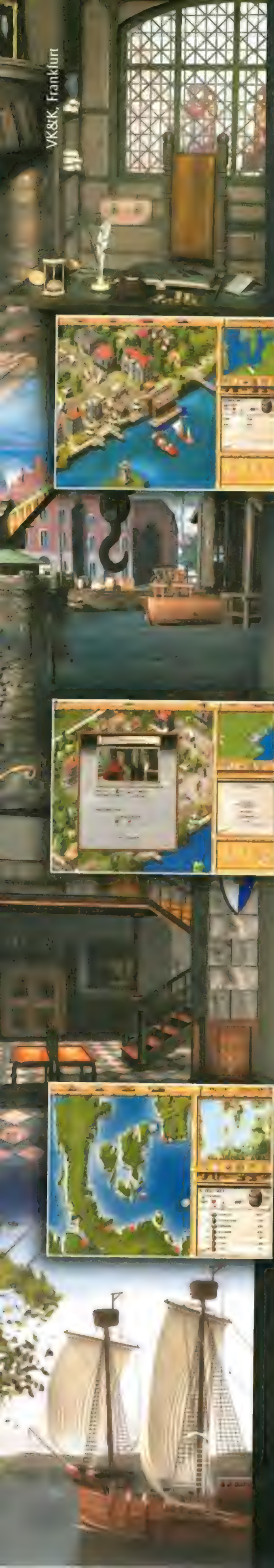
FEATURING ANDY MACDONALD



VERTIKAL: VERTRIEB GmbH, A THQ Company. Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

MTV Sports names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks. Andy MacDonald name and likeness used under exclusive license of Andy Mac Productions Inc. MTV Networks, Skateboarding, Radical, and THQ are trademarks of MTV Networks. Developed and licensed by Radical Entertainment. Published and distributed by THQ Inc. are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Nintendo®, Gameboy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.





Historisch fundierte Handelssimulation in Echtzeit mit Aufbauelementen zur Zeit der Hanse (in Zusammenarbeit mit Uni-Dozenten entwickelt)

20 Hansestädte und 15 zusätzliche Warenumschlagshäfen, die durch Expeditionen entdeckt werden

Fordernder Genre-Mix aus Handel, Wirtschaft, Krieg, Diplomatie und sozialem Engagement

Mehrere Spielmodi: Endlos-Simulation, Kampagnen und Mehrspielerwettkampf an einem Rechner oder im LAN und Netzwerk



# Patrizier II.

Geld und Macht

Doch diese Tage kann ich nicht mehr zählen. Diese Tage, die ich als Patrizier nennen kann. Dieser Tage zähle ich zu den mächtigsten Bürgern der Stadt. Ob mit meiner Hände Arbeit oder mein händlerisches Geschick, ob mit Diplomatie oder Bestechung, mit Wucher oder Betrug – stets war mir mein Ziel wichtiger denn der Weg dorthin. Immer schon wollte ich mehr sein als nur ein Seehändler – ein Patrizier. Es galt Bündnisse zu schmieden und Kriege zu führen, der Pest und den Piraten zu trotzen, Produktionsstätten zu bauen und Handelsblockaden zu umgehen. Doch heute muss ich aufhören. Ich bin alt. Ich bin müde. Ich bin reich. Ich bin mächtig. Ich bin ein Patrizier.

Jetzt handeln!



[www.de.infogrames.com](http://www.de.infogrames.com)





**WATERWORLD** Die malerischen Unterwasserlandschaften verdankt Aquanox der eigens entwickelten Krass-Grafikengine. Bis zur Veröffentlichung wird vor allem noch an den Missionen und den Waffensystemen gefeilt.

## Aquanox

Neue Bilder, neue Infos

**D**ass unter der Meeresoberfläche kunterbunte Farbenpracht statt eintönigem Blau regiert, beweisen die neuen Screenshots zu Massives Tauchabenteuer *Aquanox* (ehemals *Aqua*). Die 8.000 mal 8.000 virtuelle Kilometer große Unterwasserwelt ist voll von eindrucksvollen Bauwerken und grazilen Meeresgeschöpfen, die dank verfeinerter Animationsalgorithmen absolut fangfrisch aussehen. Derzeit balancieren die Mannheimer Programmierer die Waffensysteme aus, darunter „konventionelle“ Ballermänner wie Energiegeschütze ebenso wie abgefahrene U-Mörser.

■ GENRE U-Boot-Action ■ ENTWICKLER Massive  
■ ANBIETER Ravensburger ■ TERMIN Juni 2001

## World War 2 Online

Start des Betatests

**D**as Projekt von Cornered Rat Software nimmt Gestalt an. Im geschlossenen Betatest werden derzeit Physik und Schadensmodell der Simulation verfeinert. Neben zwei Panzern und drei Flugzeugen stehen nun auch Infanteristen zum Test bereit. Im fertigen Spiel sollen Simulations- und Shooterfans als Pilot, Kapitän, Panzerkommandant oder Fußsoldat in Schlachten des Zweiten Weltkriegs ziehen. Weitere Informationen finden Sie unter [www.ww2online.com](http://www.ww2online.com).

■ GENRE Online-Simulation ■ ENTWICKLER  
Cornered Rat Software ■ ANBIETER Playnet  
■ TERMIN 2. Quartal 2001



**TIEFFLIEGER** Wenn die Me-109 zum Angriff ansetzt, kriegt die Infanterie kalte Füße.

## Eurofighter: Typhoon

Realismus und Spielspaß müssen sich nicht unbedingt ausschließen.



**FEUER FREI** Actionfreunde sollen im Eurofighter auch ausgiebig ihrer Baller-Neigung nachgehen dürfen – ohne Handbuchstudium.

**E**urofighter: Typhoon soll zwar DIDs (jetzt Teil von Rage Software) bislang realistischste Flugsimulation werden, gleichzeitig will man aber Einsteiger mit einer einfachen Steuerung und Genre-untypischen Features wie dem Pilotenmanagement anziehen. Projektleiter Don Whiteford ist optimistisch: „Ich würde *Eurofighter: Typhoon* nicht als Hardcore-Sim bezeichnen. Wir wollen den richtigen Mix aus Spielspaß und Realismus finden.“

■ GENRE Simulation ■ ENTWICKLER Rage Software  
■ ANBIETER Infogrames ■ TERMIN 1. Quartal 2001

## War Birds 3

Kräftig aufpolierte Optik

**W**ährend die Online-Gemeinde auf den für Dezember geplanten Beginn des offenen Betatests wartet, basteln die Entwickler noch fleißig an der neuen Grafikengine. Das Physikmodell und der Mehrspielercode stammen noch aus *War Birds 2*. Erst wenn die Grafik-Renovierung abgeschlossen ist, kümmern sich die Programmierer um neue Features und Feintuning.

■ GENRE Online-Simulation ■ ENTWICKLER IEN  
■ ANBIETER IEN ■ TERMIN 1. Quartal 2001



**BLINDFLUG** Die Grafik ist im Vergleich zum Vorgänger erheblich verbessert, kann aber mit Solospieler-Sims noch nicht mithalten.

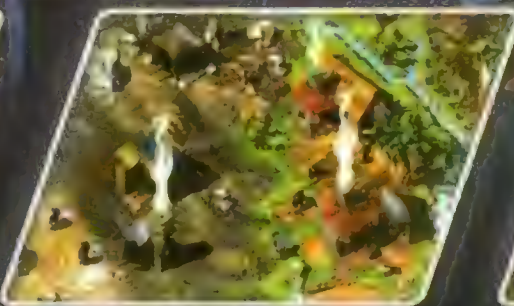


# DIE SIEDLER



**Täler, Wiesen, Wälder – einfach grässlich! Denn Morbus hasst alles, was grün ist. So zögert er keinen Moment, das Land der Siedler mit Pilzen und Schattenkraut in eine finstere Einöde zu verwandeln...**

**Ab Januar auf PC CD-ROM.**



**Spielen Sie DIE SIEDLER IV auch online im BLUE BYTE GAME CHANNEL!**

Aufregende Spiele gegen reale Gegner!  
 Spielpartner rund um die Uhr, weltweit!

Direkter Spielstart über den Browser!  
 Weltranglisten, Foren und Chats!

Clans, Turniere und Gewinnspiele!  
 Infos, automatische Updates, Online-Service!

**Alles im BLUE BYTE GAME CHANNEL: [www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)**





# Planetside

Online-Shooter der Everquest-Macher



**KAMPFBUGGY** Die Planetside-Gladiatoren dürfen auch mal im Geländebuggy ins Online-Gefecht brettern - Halo lässt grüßen.

Die US-Onlinespezialisten von Verant sind wahre Arbeitstiere: Während ein Teil der Entwickler für *Everquest*-Nachschub sorgt und ein anderer Teil das *Star Wars*-Universum auf Rollenspieltauglichkeit checkt, werkelt eine dritte Abteilung am ersten Massively-Multiplayer-3D-Actionspiel: *Planetside*. Bis zu 3.500 Ballerfreunde sollen sich in dem futuristischen First-Person-Shooter auf einem Server austoben. Dabei zählt nicht nur ein schneller Abzugsfinger. Ähnlich wie in *Deus Ex* sollen Charakterwerte die Waffenfertigkeiten der Helden verbessern. Beim Kampfsystem orientiert sich Verant stark an *Tribes 2*: Statt chaotischer Jeder-gegen-Jeden-Deathmatches stehen organisierte Basisattacken und große Feldschlachten auf dem Programm.

■ GENRE Online-Action ■ ENTWICKLER Verant  
■ ANBIETER Sony ■ TERMIN Ende 2001



## Internettour

Hör mal, wer da spricht - Starten Sie einen gemütlichen Webride mit Sprachausgabe.

Die Community von datango.de stellt Ihnen jeden Monat die angesagtesten Web-Adressen vor und zeigt Ihnen als Reiseführer den Weg durch die Weiten des Internet. Dabei können Sie sich einfach zurücklehnen und die Tour dank datangos neuartiger Sprachausgabe-Technik genießen. Im Dezember erwarten Sie folgende Highlights:

- Star Trek: Jean-Luc Picard führt Sie durch die Weiten des Enterprise-Universums.
- Schneekönig Christoph Daum: Die Nachwehen des Drogen-Skandals im Internet.
- Such dir den neuen Job online: Internet-Stellenbörsen vorgestellt und bewertet.

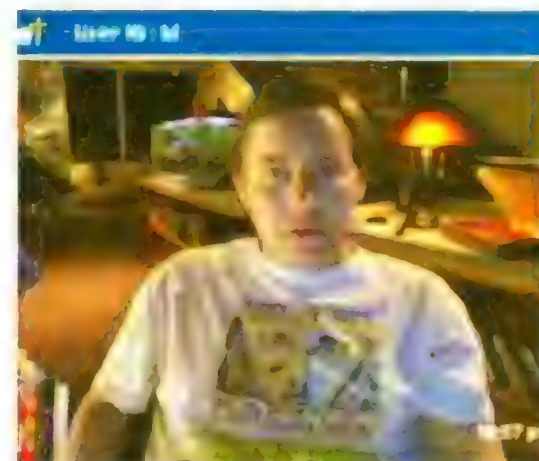
# Majestic Online

Electronic Arts gibt Paranoiden per Internet Futter

Das ist wirklich mal was Neues: Im Online-Adventure *Majestic* bekommen die Spieler per WWW, Fax, Telefon und Chat Hinweise auf eine fingierte Verschwörung, ganz im Stil der X-Akten. Sobald sie bei Spielstart die Telefonnummer, AOL-Instant-Messenger-Kennung (ähnlich ICQ) und Mailadresse preisgegeben haben, trudeln die ersten Rätsel ein. Beispielsweise bekommen die Teilnehmer eine Kurznachricht, die sie an eine erfundene Firmenwebsite verweist, welche ein verschlüsseltes Passwort enthält, das wiederum den Zugriff auf eine Mailbox ermöglicht. Die Kommunikation übernehmen teilweise menschliche Guides, teilweise intelligente Dialogsysteme. Der Pferdefuß: Das ambitionierte Multimedia-

Projekt geht vorerst nur in den USA an den Start. Für Deutschland sieht es momentan eher schlecht aus.

■ GENRE Online-Adventure ■ ENTWICKLER Electronic Arts  
■ ANBIETER Electronic Arts ■ TERMIN 1. Quartal 2001



**WER SPRICHT DA?** Per Internet spielt man den Usern eine Webcam-Konversation zu.

# Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Abstimmen und mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



## Popstar (Virtual Volume)

Wer so schicke Tattoos und Sonnenbrillen trägt, muss ganz einfach die Sympathien auf sich ziehen: Die witzige Anzeige von Virtual Volume dröhnt auf Platz 1.

**Platz 2** **Kicker 2 (Heart Line)**  
Knapp vorbei: Der Eckball von Heart Line gewinnt noch Silber.

**Platz 3** **Gorasul (THQ)**  
Seelenfänger: Die düstere Anzeige für das RPG landet auf Platz 3.

**Und so machen Sie mit:**  
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

**COMPUTEC MEDIA AG**  
Redaktion PC Games,  
Stichwort: ADward  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg  
Einsendeschluss: 16.12.2000

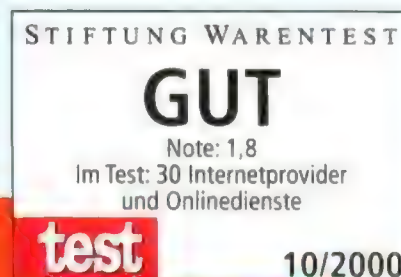
# Aus für Shiny?

Dave Perry vor Rausschmiss?

Innovative, teils brillante Spiele machen sie ja, die Jungs aus dem sonnigen Kalifornien, nur verkaufen tun sich ihre Games meist eher schlecht als recht - und das bei extra langen und teuren Entwicklungszeiten. Vom Actionspiel *Messiah* konnte Publisher Interplay weltweit anscheinend nur knapp 30.000 Exemplare absetzen - ein Mega-Flop. Nun geht das Gerücht um, dass einem satten Dreiviertel der Mitarbeiter die Kündigung ins Haus steht, sollte *Sacrifice* kein durchschlagender Erfolg werden. Gut genug wäre das Echtzeit-Strategiespiel allemal: Den Test lesen Sie auf Seite 90. Es wäre schade um die Company, die unter anderem den legendären *Earthworm Jim* und das infernale Trio *MDK* schuf.



# Der Tag ist günstig. Wechseln Sie Ihren Internet-Zugang.



Internet by call für

# 1,9 Pf/Min.\*

von 9 bis 18 Uhr

- › Keine Grundgebühr
- › Keine Einwahlgebühr
- › Keine Vertragsbindung
- › Keine Mindestnutzung
- › 9-18 Uhr für 1,9 Pf/Min.\*
- › Inklusive Telefongebühren
- › Neue Software mit Internet Explorer + Netscape
- › Jetzt auch für Mac + Win 2000
- › E-Mail + Instant Messenger
- › 20 MB Homepage
- › FinanzWelt, ComputingWelt, BusinessWelt
- › Über 4000 kommentierte Internet-Adressen

\* Abrechnung im 3-Min.-Takt, d.h. Sie zahlen von 9-18 Uhr pro Takt 5,7 Pf (rechnerisch 1,9 Pf/Min.) und von 18-9 Uhr pro Takt 14,7 Pf (rechnerisch 4,9 Pf/Min.). Keine weiteren Kosten, jederzeit kündbar.

Gleich anmelden unter 0800 5 111 777 oder sofort downloaden in weniger als 2 Min.

## [www.compuserve.de](http://www.compuserve.de)



**IM KLARTEXT**



**3dfx steigt aus!**

**Bernd Holtmann**  
Redakteur Hardware

**H**ey, maybe we could use it for games!" So endete einer der Fernsehspots, die vor eineinhalb Jahren im amerikanischen Fernsehen die Voodoo3-Chips beworben haben. Mit ihren aktuellen VSA-100-Chips verlässt 3dfx nun aber den Pfad, der eigentlich in die Spielewelt der Zukunft führen sollte. Vor kurzem hat sich die Firma nämlich entschieden, die geplante Voodoo5 6000 mit vier parallel arbeitenden Grafikchips und 128

**3dfx baut keine Grafikkarten mehr – die Voodoo5 6000 ist also tot!**

MByte Grafikspeicher nicht auf den Markt zu bringen und für ihre Tochterfirma zu lizenzieren. Eigentlich schade, denn einige Spieler hätten sich mit der sündhaft teuren Platine bestimmt gern den PC veredelt. Aber was genau ist passiert? Man hat bei 3dfx anscheinend registriert, dass das Projekt bisher zu viel Geld geschluckt hat. Die Produktion hatte sich wegen mehrerer Pannen in die Länge gezogen – und wurde immer teurer. Wenn die Kartoffel zu heiß ist, dann lässt man sie also besser fallen. Kurz nach der Entscheidung hat sich 3dfx entschlossen, künftig nur noch eingeschränkt selbst Grafikkarten herzustellen. Die Platinenfabrik in Mexiko steht wegen zu hoher Kosten zum Verkauf und zukünftige Grafikchips werden zusätzlich noch an spezialisierte Platinenlötter in Mexiko oder Taiwan ausgeliefert. Welche Hersteller sich nach der langen Flaute wieder Grafikchips von 3dfx auf ihre Grafikkarten löten werden, steht bis jetzt noch nicht fest. Bleibt abzuwarten, wer sich da noch traut.

Die Zeiten, in denen die Grafikgurus aus Kalifornien mit ihren Voodoo-Karten noch für Freudenschreie sorgen konnten, sind vorbei.

# Die Weltmeister-Tastatur

Keybo.de baut eine hochwertige Tastatur im Schumi-Design.

**B**isher hatte die Firma Keybo.de lediglich Fan-Tastaturen für diverse Fußballklubs hergestellt. Neben den farblich veränderten Keyboards für Fans von Borussia Dortmund, Hertha BSC, 1. FC Nürnberg und dem Hamburger SV gibt es ab jetzt auch die Michael-Schumacher-Tastatur im Weltmeister-Layout. Als Basis greift keybo.de auf die Professional-Line-Tastaturen von Cherry zurück. Die Kosten belaufen sich für die mausgraue Standardausführung bereits auf rund 80 Mark. Die Keybo.de-Tastaturen kosten je 98 Mark.

■ HERSTELLER Keybo.de ■ TELEFON (01805) 76 50 00 ■ WEBSEITE [www.keybo.de](http://www.keybo.de)

■ **OLEE, OLEEE!**  
Die farbigen Cherry-Tastaturen bietet keybo.de auch in den Farben diverser Fussballclubs wie Borussia Dortmund an.



# Rüttel-GamePad

ThrustMasters Gamepad kann ForceFeedback

**T**hrustMaster hat rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ein brandneues GamePad auf den Markt gebracht. Das FireStorm Dual Power Gamepad besitzt eingebaute Motoren, die mit entsprechender Spieleunterstützung auch die bekannten ForceFeedback-Rüttelfunktionen unterstützen. In *Need for Speed: Porsche* spüren Sie also den laufenden Motor und harte Bremsen. Damit Sie auch keine Steuerprobleme bekommen, hat das FireStorm 13 Feuerknöpfe, ein digitales Steuerkreuz und zwei analoge Mini-Joysticks. Über die ThrustMapper3-Software können Sie die Force-Feedback-Effekte testen und die Feuerknöpfe mit Tastaturbefehlen belegen. Mit den analogen Mini-Sticks können Sie in Spielen auch Mausbewegungen emulieren, was vor allem in Actionspielen sehr hilfreich sein kann. Das FireStorm Gamepad gibt es seit Anfang November im Handel und kostet 89 Mark.

■ HERSTELLER ThrustMaster ■ TELEFON (09122) 88 60  
■ WEBSEITE [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)



■ **STARKE EFFEKTE**  
Das FireStorm Dual Power Gamepad besitzt zwei Motoren, über die es ForceFeedback-Effekte in unterstützten Spielen herstellen kann.

# Schleifgerät

Rettet verkratzte CDs und DVDs



■ **SCHLEIFMEISTER**  
Durch seine sanfte und gleichmäßige Schleiftechnik kann der GameDoctor verkratzte CDs und DVDs retten.

**E**s ist schon ärgerlich, wenn eine Spiele-CD durch Kratzer unlesbar geworden ist. Mit dem neuen GameDoctor können Sie verkratzte CDs und sogar DVDs auf sanfte Art wieder funktionstüchtig machen. Mit der Maschine schleifen Sie einen geringen Teil der Oberfläche ab. Nachdem Sie die Schillerschleibe dann mit dem beigelegten Poliertuch nachbearbeitet haben, ist sie fast wie neu. Bei tiefen Furchen oder durch Hitze verbogenen Silberlingen muss aber selbst der GameDoctor passen. Für 150 Mark können Sie sich mit dem GameDoctor vor dem einen oder anderen Ersatzkauf schützen.

■ HERSTELLER KMS ■ TELEFON (02273) 939 40  
■ WEBSEITE [www.gamedoctor.de](http://www.gamedoctor.de)



# Der Turbo für das Internet.

## Serienmäßig mit vielen Extras

### Daten

- + Glasfaser-Backbone für kraftvolle Beschleunigung und hohes Drehmoment
- + Extrem sparsam im Verbrauch dank richtungsweisendem Leistungskonzept

### Hauspreis inkl. Telefongebühren

**2,48** Pf/Min.  
rund um die Uhr

### Ausstattung

- + AddWap
- + AddSale
- + AddBuy
- + AddOffice
- + AddCommunity
- + AddSecurity
- + AddFoto

**+AddCom**  
Der faire Internet Provider

## Auf jeden Fall als Zweitprovider!

- + Fair und günstig mit klarer Preisstruktur
- + Immer verfügbar dank Hochleistungsserver
- + Blitzschnelles Glasfaser-Backbone-Netz
- + Viele kostenlose Zusatzdienste

**+AddCom**  
Der faire Internet Provider.

**Jetzt anmelden [www.addcom.de](http://www.addcom.de)**

Anbieter-Adresse: 11805 22 50111 02A Pf/Min. Mo-Sa 9-22 Uhr




# PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.


1

**C&C: ALARMSTUFE ROT 2**  
(Westwood/Electronic Arts)  
**LEISE RIESELT DER SCHNEE** Das Thermometer zeigt kuschelige minus 20 Grad, Russen und westliche Alliierte bewerfen sich in Sibirien mit Schneebällen. Na dann, frohes Fest!



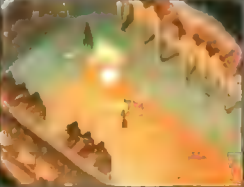
2

**DIABLO 2**  
(Blizzard/Havas Interactive)  
**VOM HIMMEL HOCH** kamen einst die Erzengel, um den Teufel zu besiegen. Tja, und heute muss man sich um alles selber kümmern!



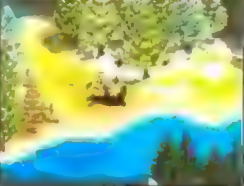
3

**BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN**  
(BioWare/Virgin Interactive)  
**JAUCHZET, FRÖHLCKET** Ihr Rollenspieler! Denn laut Aussagen von BioWare wird es mindestens ein Add-On geben.



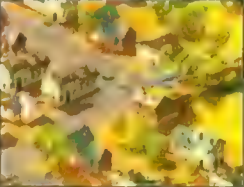
4

**AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS**  
(Ensemble Studios/Microsoft)  
**O TANNENBAUM**, ich brauche dein Holz leider für eine Palisade. Wäre ja doof, wenn wilde Eroberer unsere Weihnachtsfeier stören!



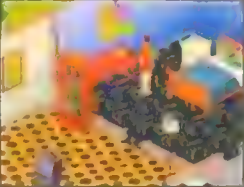
5

**SUDDEN STRIKE**  
(Fireglow/CDV)  
**WIE SOLL ICH DICH EMPFANGEN** und wie besiege ich dich? Eine Frage, die Echtzeitstrategen in CDVs Bestseller beschäftigt.




6

**DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN**  
(Maxis/Electronic Arts)  
**STILLE NACHT** - von wegen! Echte Sims drehen zu später Stunde erst voll auf und wählen die geheime Berufskarriere als Partylöwe.




7

**DIE SIMS**  
(Maxis/Electronic Arts)  
**IHR KINDERLEIN KOMMET** alle regelmäßig in die Schule, sonst kriegt ihr die Rute zu spüren und müsst auf die Militärakademie.



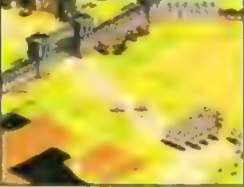
8

**UNREAL TOURNAMENT**  
(Epic/Infogrames)  
**O DU FRÖHLICHE** Fraggerei! Zum Fest ist der Mod „Gingerbread“ geplant, bei dem sich die Spieler mit Pfefferkuchen bewerfen.




9

**AGE OF EMPIRES 2**  
(Ensemble Studios/Microsoft)  
**ES IST EIN ROSS** entsprungen, oder war es ein Ross? Keine Ahnung, jedenfalls sitzen Ritter drauf und machen alle Gegner platt.



10

**FIFA 2001**  
(EA Sports/Electronic Arts)  
**ALLE JAHRE WIEDER** erscheint ein neuer Teil ohne konfigurierbare Steuerung. Da möchte man vor Wut in einen Tannenbaum beißen.



11

**RCT: LOOPY LANDSCAPES**  
(Chris Sawyer/Hasbro Interactive)



12

**STAR TREK: VOYAGER - EF**  
(Raven/Activision)



13

**GRAND PRIX 3**  
(MicroProse/Hasbro Interactive)



14

**NHL 2001**  
(EA Sports/Electronic Arts)



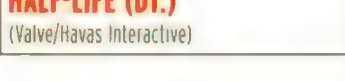
15

**MONKEY ISLAND 4**  
(LucasArts/Electronic Arts)




16

**HALF-LIFE (DT.)**  
(Valve/Havas Interactive)



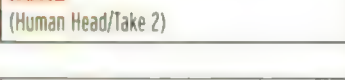
17

**DEUS EX**  
(Ion Storm/Eidos)




18

**RUNE**  
(Human Head/Take 2)



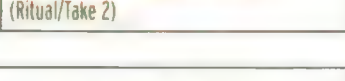
19

**CULTURES**  
(Funatics/THQ)



20

**HEAVY METAL F.A.K.K. 2**  
(Ritual/Take 2)



Platzierung

Veränderung zum Vormonat

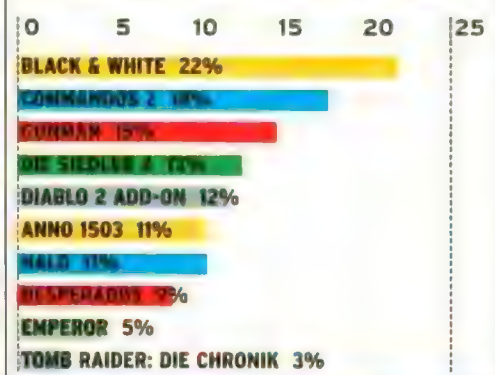
Platzierung vom Vormonat

7

11

▲ Gestiegen  
— Gleich geblieben  
▼ Gefallen

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:





**ES DAUERT NOCH** Der Bart entspricht etwa der Wartezeit auf Black & White.

## TOP 10 DEUTSCHLAND

- 1 -1 C&C: ALARMSTUFE ROT 2
- 2 ▲ 3 FIFA 2001
- 3 NEU FLUCHT VON MONKEY ISLAND
- 4 -4 AGE OF EMPIRES
- 5 ▼ 3 BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN
- 6 ▲ 13 PULLERALARME
- 7 ▼ 6 MOORHUHN 2
- 8 ▲ 9 DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN
- 9 ▼ 7 AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- 10 ▼ 8 SUDDEN STRIKE

## TOP 10 UK

- 1 NEU CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01
- 2 ▼ 1 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
- 3 NEU C&C: RED ALERT 2
- 4 NEU FIFA 2000
- 5 NEU SUDDEN STRIKE
- 6 ▲ 7 THE SIMS
- 7 ▼ 3 THE SIMS: LIVIN' IT UP
- 8 ▼ 4 AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- 9 NEU COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
- 10 ▼ 2 BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

## TOP 10 USA

- 1 ▲ 2 THE SIMS: LIVIN' LARGE
- 2 ▲ 8 ROLLERCOASTER TYCOON
- 3 -3 THE SIMS
- 4 ▼ 1 THE SIMS: LIVIN' LARGE
- 5 -5 ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES
- 6 ▲ 14 UNREAL TOURNAMENT
- 7 NEU COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
- 8 ▼ 4 AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- 9 ▼ 6 DIABLO 2
- 10 NEU DEER HUNTER 4

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV UK sowie TopWare/GfK für die freundliche Unterstützung.

Die Lesercharts werden präsentiert von:



Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann schreiben Sie Ihr derzeitiges Lieblingsspiel auf eine Postkarte und schicken diese an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games  
Stichwort: Lesercharts  
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Noch schneller geht's per Internet: [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.  
Aktionsschluss: 15. Dezember 2000.



# Keine Kreditkarte, keine Fehlbuchung.

## Jetzt kann man auch beim Internet-Shopping cash bezahlen:

# mit eCash™



### Und so funktioniert eCash™:

eCash™ ist ein elektronisches Zahlungsverfahren. Sie bezahlen mit elektronischen Münzen, die die eCash™-Software in Ihrer elektronischen Geldbörse erzeugt. Sie müssen also keine persönlichen Daten wie Kreditkartennummer oder Kontonummer herausgeben. Bei defekter Festplatte oder Diebstahl Ihres Rechners lassen sich Münzen für Sie problemlos wiederherstellen. Ein Bankwechsel ist nicht nötig. Sie brauchen sich nur noch kostenlos für das eCash™-System bei der Deutschen Bank 24 anzumelden.

### eCash™ - das Zahlungssystem für's Internet:

- Mit eCash™ können Sie einen Geldbetrag bis zu 1.500 DM schnell und einfach von Ihrem Bankkonto auf Ihren PC übertragen.
- Mit dieser elektronischen Geldbörse können Sie dann beim Internet-Shopping wie mit Bargeld bezahlen.
- eCash™ garantiert Ihnen eine vollständige Kostenkontrolle.

Jetzt kostenlos bei: [www.db24.de/ecash/](http://www.db24.de/ecash/)

Sicherheit garantiert durch

Deutsche Bank **24**



eCash™ akzeptieren z.B. ARAL, ArtVoice, Capital Depesche, DATA BECKER, dibi, Kingpin, mp3-onlineShop.com, Spinnrad, VOBIS.



# Die Warteliste im Dezember

Jeden Monat in PC Games: Die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



## Veröffentlichungen des Monats

- Fr 01.12.** Kommt doch: **JAGGED ALLIANCE** - Unfinished Business.
- Fr 01.12.** Über Stock und Stein ins Regal: **COLIN MCRAE RALLY 2**.
- Fr 01.12.** Schleicht gleich mit in die Shops: **DELTA FORCE 3**.
- Do 07.12.** Die Action-Adventure-Saison beginnt: **AIKENS ARTIFACT**.
- Fr 08.12.** Taktisch schießen lernen: mit dem neuen **PROJECT I.G.I.**
- Fr 08.12.** Da lachen nicht nur die Hühner: **CHICKEN RUN** kommt.
- Do 14.12.** **NO ONE LIVES FOREVER** mit Action und Modetipps.
- Do 21.12.** Kein kindgerechtes Märchen: **ALICE** ballert jetzt im Wunderland.

## Veranstaltungen und Termine

- Fr 15.12.** Dortmund, Deathmatch gegen 500 andere (easy@xslan.de)
- Fr 22.12.** Zürich, Österreich, 450 Netzwirkämpfer (info@lan-session.ch)
- Sa 23.12.** Diessen, Niederlande, 500-Mann-LAN (boneh@iname.com)

### Action

- Alice .....Dezember 2000
- Alone in the Dark 4 .....1. Quartal 2001
- Blair Witch Project 3 .....Januar 2001
- C&C: Renegade .....1. Quartal 2001
- Dragonriders of Pern .....März 2001
- Dungeon Siege .....2. Quartal 2001
- Duke Nukem Forever .....2. Quartal 2001
- Evil Dead .....April 2001
- Evil Twin .....März 2001
- Operation Flashpoint .....1. Quartal 2001
- Galleon .....März 2001
- Giants .....1. Quartal 2001
- Halo .....4. Quartal 2001
- Hidden & Dangerous 2 .....3. Quartal 2001
- Loose Cannon .....1. Quartal 2001
- Mafia .....März 2001
- Max Payne .....3. Quartal 2001
- Obi-Wan .....1. Quartal 2001
- Oni .....März 2001
- Red Faction .....Mai 2001
- Team Fortress 2 .....2. Quartal 2001
- Yager .....4. Quartal 2001

### Abenteuer

- Anachronox .....2. Quartal 2001
- Armation .....4. Quartal 2001
- Diablo 2: Expansion Set .....2. Quartal 2001
- Divinity .....1. Quartal 2001
- Gothic .....1. Quartal 2001
- Myst 3: Exile .....1. Quartal 2001
- Neverwinter Nights .....Mai 2001
- Planescape Torment 2 .....3. Quartal 2001
- Pool of Radiance 2 .....1. Quartal 2001
- Severance: Blade of Darkness .....Februar 2000
- Shadowbane .....Juni 2001
- Simon the Sorcerer 3D .....Dezember 2000
- Stonekeep 2 .....3. Quartal 2001
- Stupid Invaders .....Januar 2001
- Summoner .....April 2001
- The REAL Neverending Story .....1. Quartal 2001
- Der Weg nach El Dorado .....Dezember 2000

### Sport

- Anstoß Action .....1. Quartal 2001
- F1 Racing Championship .....Februar 2001
- NBA Live 2001 .....Januar 2001
- Need for Speed: Motor City .....1. Quartal 2001
- Pro Rally 2001 .....Dezember 2000
- Williams F1 Team Racer .....1. Quartal 2001
- World Sports Cars .....2. Quartal 2001

### Simulation

- Aquanox .....1. Quartal 2001
- B1 - The Dark Space .....1. Quartal 2001
- Comanche 4 .....1. Quartal 2001
- Freelancer .....1. Quartal 2001
- IL-2 Sturmovik .....1. Quartal 2001
- I-War 2 .....1. Quartal 2001
- Mechwarrior 4 .....Januar 2001
- Silent Hunter 2 .....1. Quartal 2001

### Strategie

- Anno 1503 .....2. Quartal 2001
- Black & White .....Februar 2001
- Call to Power 2 .....Dezember 2000
- Commandos 2 .....März 2001
- Der Clou 2 .....1. Quartal 2001
- Der Industriegigant 2 .....1. Quartal 2001
- Der Patrizier 2 .....Dezember 2000
- Desperados .....März 2001
- Die Siedler 4 .....Dezember 2000
- Empire Earth .....2. Quartal 2001
- Republic: The Revolution .....1. Quartal 2001
- Star Trek: Away Team .....1. Quartal 2001
- Three Kingdoms .....1. Quartal 2001
- Unborn .....1. Quartal 2001
- WarCraft 3 .....2001
- Warrior Kings .....2. Quartal 2001
- Wiggles .....2. Quartal 2001
- Z2 .....1. Quartal 2001





# Jetzt kommt Bewegung ins Programm!



**DIE IDEE:**  
WILLI MUSS ABSPECKEN

**DIE MISSION:**  
BAU EINEN TRAINER BOT!

**PROGRAMMIEREN:**  
BEWEGUNG ERKENNEN ...

**ACTION:**  
... WILLI ÄRGERN

Produkte werden einzeln verkauft!



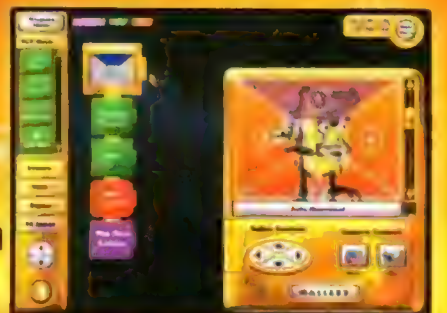
#9731 VISION COMMAND V1.0



Mit Vision Command und dem Robotics Invention System™ von LEGO® MINDSTORMS™ baust und programmierst du Roboter, die sogar SEHEN können. Vision Command wird somit zum revolutionären Vision-Sensor und fungiert als Auge und Gehirn deiner Roboteraktionen. Du kannst die Kamera auf deinem PC so programmieren, dass sie auf Bewegung, Farbe und Licht reagiert. Stell dir vor, was dadurch alles möglich ist... Erschaffe hunderte fantastische Roboter, die alles sein können, auch ein Haustiertrainer wie Trainer Bot. Natürlich kannst du Vision Command auch völlig eigenständig als voll funktionsfähige PC-Video-Kamera nutzen, z. B. als Spionagekamera oder als Musik

LEGO® MINDSTORMS™  
Das System, das dich begeistert!

[www.legomindstorms.com](http://www.legomindstorms.com)



#9747 ROBOTICS INVENTION SYSTEM 1.0



## MINDSTORMS™

*Power of Robotics @ Your Command™*





# Champions League

Kevin Spacey kriegt seinen Oscar, Santana den Grammy, Wolfgang Petry die Goldene Stimmgabel, aber was ist mit EA Sports oder Blizzard? Am 24. November brach eine neue Ära an, denn seitdem gibt es die ersten Preisträger des europäischen „Spiele-Oscars“. Wir haben uns in Schale geworfen und waren bei der Verleihung der ETAINAs in Berlin exklusiv für Sie dabei.

**D**icke Limousinen, rote Teppiche, Bodyguards in Schrankformat, herumwuselnde Kamerateams, Smokings und lange Abendkleider, spektakuläre Lichtprojektionen, auf der Bühne die erfolgreiche Band Cultured Pearls (*Sugar Sugar Honey*) – derlei Szenen hätten sich ohne weiteres auch in Hollywood oder bei den MTV Music Awards abspielen können. Doch wir befinden uns im legendären Kino International in Ost-Berlin (wo Honni

und seine Genossen seinerzeit noch rauschende Partys zu feiern pflegten). Dort trafen sich Ende November mehr als 500 geladene Gäste, um der festlichen Verleihung des erstmals ausgelobten europaweiten „Computerspiele-Oscars“ namens ETAINA beizuwohnen, dem Electronic Entertainment Award. Die Moderation dieser Premiere übernahmen VIVA-Lady Nova Meierhenrich und Englands Teenie-Schwarm Scott Mills.



## Die Sieger

PC-Spiele vorn: Das sind die Gewinner der 16 Kategorien!

### BESTES ACTION-SPIEL

Deus Ex (PC)

### BESTES ADVENTURE

Perfect Dark (N64)

### BESTE HAUPTFIGUR

Pikachu aus Pokémon (Game Boy Color)

### BESTES PRÜGELSPIEL

Dead or Alive 2 (PlayStation 2/Dreamcast)

### BESTE MUSIK

Gran Turismo 2 (PlayStation)

### BESTE GRAFIK

Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)

### BESTES ONLINE-SPIEL

Everquest (PC)

### BESTES RACING-GAME

Colin McRae Rally 2.0 (PC/PlayStation)

### BESTES ROLLENSPIEL

Diablo 2 (PC)

### BESTE SIMULATION

Gunship! (PC)

### BESTE SOUNDEFFEKTE

Resident Evil Code: Veronica (Dreamcast)

### BESTES SPORTSPIEL

ISS Pro Evolution (PlayStation)

### BESTE STORY

Final Fantasy VIII (PlayStation)

### BESTES STRATEGIESPIEL

Age of Empires 2 (PC)

### INNOVATIVSTES SPIELDESIGN

Die Sims (PC)

### BESTES SPIEL

Deus Ex (PC)



■ **TEUFELSKERL**  
Jens Schäfer von Havas präsentiert stolz den ETAINA für Diablo 2 als bestes Rollenspiel 2000.

### ■ THE AUDIENCE IS LISTENING

Das Kino International war bis auf den letzten Platz gefüllt.



■ **GEWONNEN!**  
Die glücklichen Sieger wurden nicht nur mit Lob, sondern auch mit Glitzer-Konfetti überschüttet.

### ■ PREMIERE

Das berühmte Kino International an der Karl-Marx-Allee in Ost-Berlin war Schauplatz der ersten ETAINA-Verleihung.

**Richtungsweisend:**  
Der ETAINA wird ab sofort jedes Jahr verliehen. Als Top-Favorit für das beste Spiel 2001 gilt schon jetzt *Black & White*.

In 16 Kategorien benannte eine internationale Jury (bestehend aus Chefredakteuren großer Spielmagazine aus ganz Europa, darunter PC Games) jeweils fünf Nominierungen. In stundenlangen und nicht immer konfliktfreien Debatten wurden dann die letztendlichen Sieger ermittelt. Nicht nur bei den *Big Brother*-Nominierungen ist die Zuschauerstimme oft das entscheidende Zünglein an der Waage, sondern auch bei ETAINA: In der wichtigsten Kategorie „Best Game“ hatten zusätzlich unsere Leser eine der acht Stimmen.

Vom Start weg konnte man die Spannung im Festsaal förmlich knistern hören, denn bis zur Öffnung der versiegelten Umschläge auf der Bühne waren nur den Jury-Mitgliedern die Preisträger bekannt. Die Trophäe für das beste Spiel ging überraschend an ION Storm und Eidos: Warren Spectors Action-Knüller *Deus Ex* setzte sich mit hauchdünnem Vorsprung gegen starke PC-Konkurrenten wie *Die Sims* oder *Diablo 2* durch. Gleichzeitig kassierte *Deus Ex* auch den ETAINA in der Kategorie „Bestes Action-Spiel“. Wenn Sie nach einem Blick auf die 16 Gewinner der Meinung sind, *Baldur's Gate 2* hätte doch viel eher den Preis für das beste Rollenspiel verdient als *Diablo 2*, dann sei Ihnen gesagt, dass nur Spiele berücksichtigt werden konnten, die bis September 2000 auf dem Markt waren.

Bereits auf der anschließenden Party liefen die ersten Wetten, wer im nächsten Jahr die Trophäen mit nach Hause nehmen darf: Peter Molyneux für *Black & White*? Die Perez-Brüder von Pyro Studios für ihren potenziellen Taktik-Hit *Commandos 2*? Wenn Sunflowers (*Anno 1503*), Massive (*Aquanox*) oder Spellbound (*Desperados*) ihre Terminzusagen halten, könnte es sogar erstmals eine deutsche Spieleschmiede treffen.

Petra Maueröder

## Gastspiel

Ein kleiner Auszug aus der langen Gästeliste:

3dfx, Activision, Acclaim, Alternate, Amazon, AMD, AOL, Ascaron, ATI, Blue Byte, CDV, Codemasters, Crave, Disney Interactive, Ebay, Eidos, Electronic Arts (Westwood, Maxis, EA Sports), Elsa, Empire, Gameplay, Guillemot, Hasbro Interactive (MicroProse), Havas Interactive (Blizzard, Sierra), Heart-Line, Infogrames, Ikarion, Innonics, Interact, JoWood, Koch Media, Konami, Lego Media, Lycos, Massive Development, Mattel Interactive, Microsoft, MTV, neo Software, Phenomedia, Nintendo, Pro Sieben, Ravensburger Interactive, RTL 2, Sega, Software 2000, Sony, Square Europe, Sunflowers, Swing! Entertainment, Take 2 Interactive, Terratools, TerraTec, THQ, T-Online, Trinode, Ubi Soft, Virgin Interactive, Yager Development, Yahoo Deutschland uvm.





**MULTIPLAYER-GAME  
ONLINE**  
CODEMASTERS MULTIPLAYER NETWORK  
[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

**PC  
CD  
ROM**

Wo ein **Insane** Off-Roader ist, da ist auch ein Weg! Erst recht, wenn da gar kein Weg mehr ist. Insane ist der Mega-Fun für alle, die sich erst so richtig wohlfühlen, wenn Sie mit **über 20 Off-Road-Monstern** im Dreck wühlen können – auf ihrem Höllenritt durch über **30 abgefahrenen Geländeformationen**. Drunter, drüber und drauf – Insane-Off-Roader kommen immer durch. Egal wie. Der **Internet-Multiplayer** Dauerspass für bis zu **8 Verrückte** gleichzeitig – **online oder LAN**. Jetzt Demo downloaden: [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)



# NORMALE RENNSPIELE: HIER LANG



# INSANE: HIER LANG



Im Multiplayer-Modus (**LAN oder Internet**) für bis zu **8 Spieler** werden Freunde zu Gegnern, Menschen zu Bestien und Wohnzimmer zu Schlachtfeldern! Multiplayer-Herz, was willst Du mehr!

Über **25 verschiedene Off-Roader**, absolut realistisches Fahrverhalten, Schwereinfluss und ein perfektes Wagen-Setup: wer auf Dauerspaß und gutes Fahrgefühl steht, kommt hier voll auf seine Kosten.

Kreuz und quer über Sanddünen brettern, durch Eiswüsten oder gleich ab in die Prärie – eins steht fest: 30er-Zonen gibt's hier keine! Und wenn Dir das noch nicht genügt, schaff Dir Deine eigenen Umgebungen – und zwar unendlich viele!

Sieben Spielmodi für Dirty Dauerspaß im Endstadium von den Off-Road-Races als Meisterschaft oder im Arcade-Modus über „**Capture the Flag**“, Jamboree – der wilden Jagd durch „Einweg“-Tore bis hin zur **Destruction Zone**. Insane ist Off-Road – Off Limits!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™



# Mit freundlicher Empfehlung

Der PC-Games-Führer durch die Weihnachts-Wunderwelt der Spiele: Unsere Redakteure geben höchstpersönliche Empfehlungen ab, damit Sie auch wirklich nur die derzeit besten Spiele für die Feiertage einkaufen. Dazu: Streng ausgewählte Hardware-Empfehlungen zum Wünschen und Schenken und eine noch nie da gewesene Gewinnaktion.

**H**ohoho, waren Sie auch wirklich brav? Wenn ja, dann halten wir vielleicht eine tolle Überraschung für Sie parat. Denn unter dem Motto „Schöne Bescherung“ besucht Sie mit etwas Glück der Weihnachts-Rossi. Live! Bei Ihnen zu Hause! An Bord hat er einen großen Jutesack, prall gefüllt mit PC-Spielehits – natürlich rechtzeitig vor dem Fest.

## Und so machen Sie mit:

Rufen Sie uns an und verraten Sie uns, warum ausgerechnet Sie vom Weihnachtsrossi beschenkt werden wollen. Damit er auch das Richtige für Sie einpackt, melden sich – falls Sie gewonnen haben – seine fleißigen Helferlein bei Ihnen und notieren Ihre Wünsche.

### • Gewinn-Hotline: 0190-08 58 72

(DM 1,50 + 24 Pfennige pro Minute)

- Oder schreiben Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Weihnachts-Rossi, Roonstraße 21, D-90429 Nürnberg
- Auch per E-Mail können Sie teilnehmen: [weihnachtsrossi@pcgames.de](mailto:weihnachtsrossi@pcgames.de) (Name und Anschrift nicht vergessen!)
- Oder Sie klicken sich auf unserer Website ein: [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

Das PC-Games-Team wünscht Ihnen viel Glück!

Teilnahmebedingungen:

1. Aktionsschluss: Freitag, 15. Dezember 2000
2. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
3. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich.
4. Der Gewinner wird telefonisch benachrichtigt.
5. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



**PETER  
KUSENBERG**

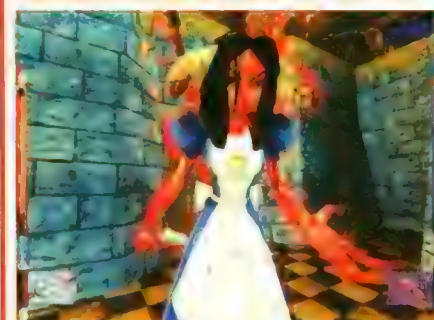
## SUPERTIPP



### Deus Ex

Wer volljährig ist, *Half-Life* und *Dark Project* mag sowie auf Science-Fiction-Filme à la *Matrix* steht, wird *Deus Ex* lieben. J. C. Denton ist der coolste Agent, der je in einem PC-Spiel aufgetreten ist: Sie bewegen sich durch ein komplexes Szenario, in dem Sie Ihre Fähigkeiten ausbauen und nach eigenem Ermessen auf die Umgebung reagieren können.

## GEHEIMTIPP



### American McGee's Alice

Sie kennen jemanden, der Romane von H. P. Lovecraft verschlingt und der das Action-Adventure *Heavy Metal F.A.K.K. 2* in einer Nacht durchspielte? Für ihn ist das abgedrehte Abenteuer um die kleine Alice genau das Richtige. Das Spiel basiert auf dem mit Logikrätseln gespickten Buch „Alice im Wunderland“ von Lewis Carroll.

## HARDWARETIPP



### Plantronics HS1

Stille Nacht – heilige Nacht: nicht für mich. Das HS1-Headset von Plantronics ist meiner Meinung nach die beste Weihnachtswahl. So kann ich mich mit meinen Online-Kollegen ohne Probleme in die Spielwelten von *Counter-Strike* stürzen, ohne dass meine Anverwandten sich über eine zu laute Soundkulisse beschweren könnten.





**ANDREAS  
SAUERLAND**

### SUPERTIPP



#### Diablo 2

Eigentlich wäre *Diablo 2* das perfekte Geschenk. Schicke Verpackung, schön viel drin - und dass das Spiel selbst absolut süchtig machend und empfehlenswert ist, braucht nicht mehr extra erwähnt zu werden. Das Problem: Den Beschenkten werden Sie lange Zeit nicht mehr treffen. Außer, Sie verabreden sich im Battle.net.

### GEHEIMTIPP



#### No One Lives Forever

Die coole Cate Archer als Präsent, vielleicht in Verbindung mit einem schicken Austin-Powers-Video, und der Abend ist gerettet. Für mich war *NOLF* die Überraschung des Jahres: Humorvoll, originell und temporeich wie kein anderer Shooter dieses Jahr. Und die schrill-bunte Verpackung passt natürlich perfekt unter jeden Weihnachtsbaum.

### HARDWARETIPP



#### Diamond Rio 600

Mit seinen 32 MByte ist mein Lieblings-mp3-Player zwar etwas untermotorisiert, dafür kann ich das gute Stück über seinen Huckepack-Anschluss auf satte 372 MByte aufrüsten - und da kann man schon einige mp3-Songs drauf lassen. Für den morgendlichen Spaziergang durch den Schnee bis zur Arbeit reicht mir das allemal.



**PETRA  
MAUERÖDER**

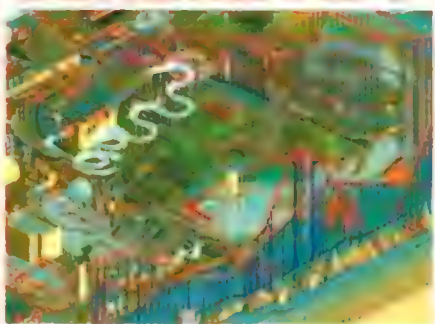
### SUPERTIPP



#### Die Sims

Ebru, Dani und Hanka setzen die Küche unter Wasser und Harry lümmelt bräsig im Whirlpool - zumindest in meiner *Sims*-Variante des Big-Brother-Containers. Intrigen, Flirts, Streitereien, Versöhnungen - mit diesen Alltäglichkeiten halten mich *Die Sims* noch immer erfolgreich von den Übertragungen des TV-Dramas aus Köln-Hürth ab.

### GEHEIMTIPP



#### Rollercoaster Tycoon: 2. Add-On

So ein fieser Zeitkiller ist mir in all den Jahren noch nicht untergekommen: Es ist schlicht unmöglich, sich ohne triftigen Grund von den eigenkonstruierten Achterbahnen dieses Freizeitpark-Aufbauspiels loszureißen. Die Zusatz-CD enthält viele neue Missionen, darunter auch die Möglichkeit, bekannte Anlagen (Heide-Park) nachzubauen.

### HARDWARETIPP



#### Microsoft Strategic Commander

Ich empfehle den Strategic Commander von Microsoft. Der dunkelgraue Spielgehilfe führt zuvor definierte Tastaturkombos aus und erlaubt mir zum Beispiel in *Age of Empires 2* den Bau einer kompletten Basis per Knopfdruck. Und da besonders über die Feiertage viele Leute online spielen, hätte ich mit dem StratCom einen dicken Vorteil!



**RÜDIGER  
STEIDLE**

### SUPERTIPP



#### B-17 Flying Fortress 2

Für Simulanten war 2000 kein goldenes Jahr. Dass Hobbypiloten Weihnachten trotzdem über den Wolken schweben, dafür sorgt neben dem *Combat Flight Simulator 2* vor allem *B-17* von MicroProse. Der Bombersimulator glänzt durch bislang ungesehene Detailtreue und innovative Features wie das Crew-Management.

### GEHEIMTIPP



#### Combat Mission

Mein Geheimtipp für Hardcore-Strategen ist das von einem unabhängigen US-Entwicklerteam produzierte *Combat Mission: Beyond Overlord*. In Sachen Spieltiefe und Spannung ist das Taktikspiel ungeschlagen. Einsteiger sollten um den Komplexitätsbrocken einen Bogen machen. Das Programm gibt's im nur Internet unter [www.battlefront.com](http://www.battlefront.com).

### HARDWARETIPP



#### Microsoft IntelliMouse Explorer

Ich hätte gern die optische Maus von Microsoft als Christbaumschmuck. Der Vorteil: leuchtet in hübschem Blutrot und lässt sich auch in 3D-Shootern gut einsetzen. Da ich Rechtshänder bin und meine Hände nicht sonderlich klein sind, ist die graue Maus für mich wohl die beste Wahl.

Spielend  
online  
bestellen.

PREIS-HIT



EUR 38,34

#### → Die Siedler IV

Von Blue Byte

Alles schöner, größer und spannender als im letzten Teil! *Siedler IV* bietet eine Unmenge neuer Features und strategischer Elemente.

System: Win 95, Win 98

DM 74,<sup>99</sup>



EUR 46,01

#### → Die Flucht von Monkey Island

Das weltweit beliebte Abenteuer um den Möchtegernpiraten Guybrush Threepwood. Jetzt Teil vier.

System: Win 95, Win 98

DM 89,<sup>99</sup>

Bücher | Musik | DVD & Video | Software | Games

→ Jetzt bestellen unter [www.amazon.de](http://www.amazon.de)

crazy for you  
**amazon.de**





**GEORG  
VALTIN**

## SUPERTIPP



### Baldur's Gate 2: Schatten von Amn

Wenn Ihre Freunde mit dem Weihnachtstrubel nichts am Hut haben, schenken Sie ihnen *Baldur's Gate 2*. Wer einmal mit dem Meisterwerk begonnen hat, klinkt sich komplett aus dem Alltagsleben aus. Kein Wunder, denn all die Überraschungen, Emotionen und Intrigen sind perfekt inszeniert.



**SASCHA  
GLISS**

## SUPERTIPP



### Sudden Strike

Mein persönlicher Favorit des Jahres 2000 bietet weder aufwendige 3D-Grafik noch ein revolutionäres Spielprinzip. *Sudden Strike* lässt sich am ehesten als „Panzer General in Echtzeit“ charakterisieren. Trotzdem fesselte mich der Strategiehammer nächtelang an den PC. Toll: die äußerst detailverliebte Grafik und die knackigen Missionen.



**DANIEL  
KREISS**

## SUPERTIPP



### Vampire

In *Baldur's Gate 2* wird gerätselt, in *Diablo 2* gehackt. Irgendwo dazwischen ist das höchst eigensinnige aber ebenso geniale *Vampire* angesiedelt: Die Mixtur vermischt nicht nur Action und Rollenspiel, sondern auch das Mittelalter mit unserer Neuzeit. Wer einmal Blut geleckt hat, mag den Vampir definitiv bis zum Ende begleiten.



**FLORIAN  
STANGL**

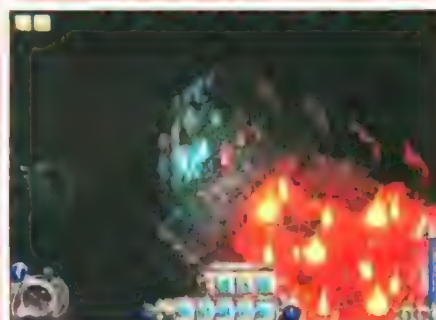
## SUPERTIPP



### NHL 2001

Wer den Stanglnator kennt, weiß inzwischen, was er jedem Zocker empfiehlt: Natürlich die neueste *NHL*-Version von EA Sports. Der 2001er-Jahrgang ist besonders gut gelungen, dank vieler spielerischer Neuerungen und der tollen Grafik. Inzwischen spiele ich meine dritte Saison – dass der Stanley Cup auch diesmal mir gehört, ist Ehrensache.

## GEHEIMTIPP



### Nox

Ihre Bekannten stehen auf *Diablo 2*, haben sich aber inzwischen an der Teufelshatz satt gespielt? Dann sollten Sie ihnen *Nox* auf den Gabentisch packen. Das Spielprinzip gleicht dem von *Diablo 2*, glänzt aber mit neuen Ideen, abwechslungsreichen Schauplätzen und hat obendrein eine wesentlich bessere Grafik – für schlappe 30 Mark!

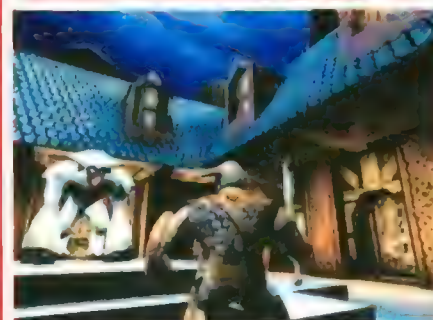
## GEHEIMTIPP



### Project IGI

Noch vor wenigen Monaten hätte ich auf *Project IGI* keine müde Mark gesetzt. Die Testversion des Taktik-Shooters zwang mich zum Umdenken: Die Simulationsexperten von Innerloop haben sich, inspiriert von Titeln wie *Counter-Strike*, selbst übertroffen. Aufgrund des Schwierigkeitsgrads werden selbst Profis lange an der Kampagne knabbern.

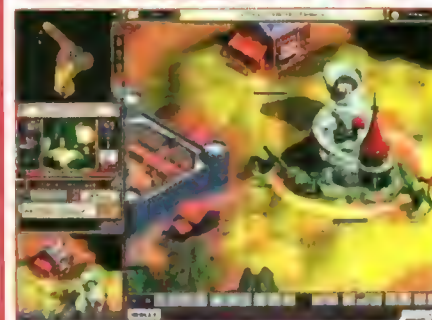
## GEHEIMTIPP



### Rune

Der bullige Klingenschwinger Ragnar mäh nordländische Kreaturen im Sekundentakt nieder – und macht dabei dank glänzender Grafikpracht eine tolle Figur. Damit das umfangreiche Scharmützel nicht im Wust der Weihnachtstitel untergeht, empfehle ich allen Wikinger-Fans, den örtlichen Händler um ein *Rune*-Exemplar zu erleichtern.

## GEHEIMTIPP



### Majesty

Der Stangl empfiehlt ein Strategiespiel? Ja, und ich habe keinen anderen Titel außer *NHL* so intensiv gespielt wie *Majesty*. Das liegt eigentlich nur an der entspannenden Spielgeschwindigkeit, bei der man auch mal Zeit zum Zuschauen, Entspannen und Nachdenken hat. Übermäßig abwechslungsreich ist es nicht, aber schön unterhaltsam.

## HARDWARETIPP



### Razer Boomslang Mouse

Auf meinem Wunschzettel steht die Razer Boomslang 2000 von kärna – die einzige kugelgelagerte Maus, die eine Auflösung von 2.000 DPI schafft sowie fünf Maustasten und ein Wheel hat. Ein Glück, dass man nicht auf den Preis achten muss, wenn man sich beschenken lassen will: die Boomslang 2000 kostet nämlich rund 200 Mark.

## HARDWARETIPP



### Hercules 3D Prophet II Ultra

Um zumindest grafiktechnisch auf dem neuesten Stand zu sein, wünsche ich mir die 3D Prophet II Ultra von Hercules (GeForce2 Ultra). Das gute Stück ist mit 1.250 Mark Anschaffungskosten zwar teuer, hat aber auch einen TV-Ausgang und beglückt mich deshalb über die Feiertage mit kristallklarem DVD-Playback auf meinem Fernseher.

## HARDWARETIPP



### Olympus EyeTrek Brille

Ohne Platz für eine Leinwand wünscht man sich die Olympus EyeTrek Brille. Die gaukelt mit hochauflösenden LCD-Displays vor, ich säße in zwei Metern Abstand vor einer großen Leinwand mit 1,3 Metern Diagonale. Dann wird die Brille am TV-Ausgang der Grafikkarte angestöpselt, der Kopfhörer aufgesetzt und eine Runde *Rune* gezoomt.

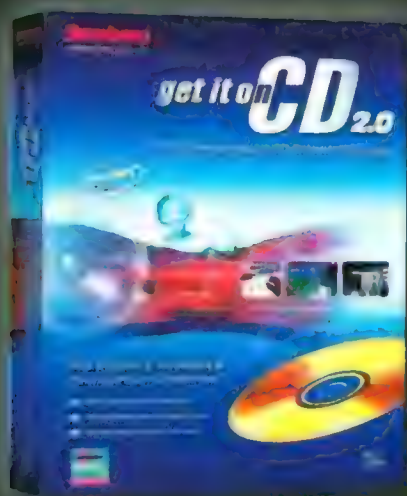
## HARDWARETIPP



### 360 Modena

Wenn die winterlichen Verhältnisse die Ausübung des Rennsports auf den Autobahnen verhindern, dann möchte ich mich wenigstens per PC auf die Piste begeben. Das 360 Modena Pro mit seinen vier Schaltwippen, den standfesten Pedalen und dem Extra-Schalthebel ist dafür die beste Wahl – in Verbindung mit *Need for Speed: Porsche* natürlich.





Musik-, Foto-, Videodateien & Dokumente auf CD brennen • Mehrfach prämierte, superschnelle  
Musikbearbeitung • Profi-Echtzeiteffekte und -Überblendungen • Full MP3, WMA-Export & CDDb-Support  
• Einfache Bedienung mit „Assistent“-Funktion • UVP: DM 99,-

**Steinberg**  
Creativity First



Unzufrieden mit den  
**heutigen**  
Spielen?



Pay what  
you play



4FriendsOnly.com  
Internet Technologies AG

**[Schaff was Neues]**

Macht mit und schickt uns Euer selbst programmiertes PC - Spiel. Wir erwarten keinen Blockbuster sondern originelle Eigenkreationen. Viele wertvolle Preise im Gesamtwert über 15000 DM warten auf Euch. Weitere Informationen bekommt Ihr unter:

**www.4FriendsOnly.com**

4FriendsOnly.com Internet Technologies AG - Homburger Platz 4 - 68693 linenau - contest2001@4fo.de

POWERED BY

**U Games**





# Tekram

Force the Power and feel free

[www.tekram.de](http://www.tekram.de)

## S3815-ANE

- Intel® i815E, Intel® 82801 BA
- das Mainboard für Ihren ADSL-Zugang
- inklusive Netzwerk onBoard
- Sound und Grafik onBoard
- PC100 / PC133 SDRAM
- 6 x PCI, 1 x CNR
- UDMA 100
- 4 x USB
- AGP 4X

## S3815-AE

- Intel® i815E
- PC100/133
- AGP 4x
- Sound /Grafik
- 6 x PCI
- 1 CNR
- UDMA 100
- 4 x USB

## SAKT-A

- VIA® Apollo KT133
- PC100/133
- AGP 4x
- Sound
- 6 x PCI
- 1 CNR, 4 x USB
- UDMA 100

## S3Pro-AU+

- VIA® Apollo Pro133A
- PC100/133
- AGP 4x
- Sound
- 5 x PCI
- 1 AMR, 4 x USB
- UDMA 100

European Headquarter - eMail: [sales@tekram.de](mailto:sales@tekram.de)

Tekram Technology Europe GmbH

Breitscheider Weg 168-170 - D-40885 Ratingen - Tel. +49 2102/3028-0 - Fax +49 2102/3028-22

Germany (Distribution): Actebis Computer Deutschland - Tel.: 02921-99-0 • Peacock AG - Tel.: 0 29 57-79-0

Germany (Retail): Atelco Computer AG • Tel.: 0 29 24-9 90-0



# Spätaussiedler

Winterzeit – Siedlerzeit: In Kürze dürfen Sie wieder Tausende der kleinen Kerle für sich schutten lassen

■ ENTWICKLER Blue Byte ■ ANBIETER Blue Byte ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN Januar 2001 ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut

## QUICKIE

### Warum die Verspätung?

Auch wenn *Siedler 4* sicherlich auf vielen Wunschzetteln ganz oben steht: Aus Rücksicht auf die vielen hunderttausend Fans konnten es sich die Entwickler trotz der finanziellen Verlockungen des Weihnachtsgeschäfts nicht erlauben, ein womöglich fehlerhaftes und unausgewogenes Spiel zu veröffentlichen.

**Es hätte so schön werden können: Draußen dicke Schneeflocken, Sie in der warmen Stube, eine große Tasse dampfenden Kakaos neben sich und auf dem Bildschirm herumwuselnde Römer, Maya und Wikinger. Warum sich die Siedler erst Anfang 2001 auf Ihrer Festplatte niederlassen und auf welche Neuheiten Sie sich freuen können, lesen Sie in unserer großen Weihnachts-Titelstory.**

**B**lue Byte Software gibt bekannt, dass sich die Veröffentlichung der strategiegeladenen Wirtschaftssimu-

lation *Die Siedler IV* verzögern wird“, heißt es in der Pressemitteilung, die Mitte November 2000 zur Gewissheit machte, was viele *Siedler*-Fans nach der überraschenden Absage des Online-Beta-Tests ohnehin schon befürchtet hatten. Gleichzeitig gab es nicht zuletzt in der PC-Games-Redaktion ein befreites Aufatmen, denn nichts wäre schlimmer gewesen als eine überstürzte Husch-husch-Hauruck-Aktion, um ja das Weihnachtsgeschäft noch mitzunehmen. Jetzt hat die Blue-Byte-Mannschaft genügend Zeit, um das Spiel ausgiebig zu testen –

schließlich gibt es schon mehr als genug Spiele, bei denen zeitgleich neben dem Spiel auch ein erster Patch veröffentlicht wird. Selbst eine für Qualität bekannte Software-Schmiede wie Blue Byte ist davor – siehe *Battle Isle: Der Andosia-Konflikt* – nicht gefeit.

Damit Sie auf den Verkaufsstart im Januar 2001 optimal vorbereitet sind, haben wir *Die Siedler 4* in all seinen Bestandteilen auseinander genommen. Vorweg: An den Grundfesten der Siedelei hat sich nichts geändert – noch immer stellen Holzfällerhütten, Sägewerke, Bäckereien, Burgen und





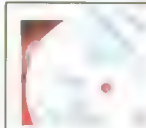
**Nur die Römer werden aus Siedler 3 übernommen: Maya und Wikinger verdrängen Ägypter und Asiaten.**

Wohnhäuser die Eckpfeiler des mehrfach überarbeiteten Spielprinzips dar. Weil so viele Abläufe ineinander greifen, muss es wirklich überall „rund“ laufen: Stockt der Nachschub an Brot, Fleisch oder Fisch, hungern die Bergleute vor den Minen herum, was wiederum dazu führt, dass Eisenschmelzen sowie Waffen- und Werkzeugschmiede auf dem Trockenen sitzen. Die Folge: Die Armee kann nicht mit Soldaten aufgestockt werden und Getreidebauern warten vergeblich auf Sensen – klar, dass dadurch Müller und Bäcker ausgebremst werden.

Im Gegensatz zu *Die Siedler 3*, das sich stellenweise mehr wie ein Echtzeitstrategiespiel à la *Age of Empires 2* und weniger wie ein gemütliches

Aufbauspiel präsentierte, ist der Aufbau einer funktionierenden Wirtschaft wichtiger denn je. Im fertigen Handbuch, das PC Games bereits vorliegt, heißt es nicht ohne Grund gleich zu Beginn: „Ein wesentlicher Unterschied zu *Die Siedler* ist, dass der Aufbau einer blühenden Siedlung gegenüber den Kämpfen an Bedeutung gewonnen hat“. Der Trick von Spieldesigner Hans-Jürgen Brändle: Die Kampfkraft Ihrer Siedler bemisst sich nicht länger nach der Anzahl der Goldbarren auf heimischem Boden, sondern nach dem Wert Ihres Reichs; wer die meisten Bretter und Steine verbaut, ist also klar im Vorteil. Zierobjekte wie Statuen, Arkaden, Blumenbeete und Parkbänke (!) steigern die Motivation zusätzlich.

Die Siedler 3 VORSCAU



**AUF CD-ROM/DVD**

Verkürzen Sie sich die Wartezeit mit Hiebe für Diebe!

Mit Ausnahme der Soldaten werden die pummeligen Maya, Wikinger und Römer auch künftig nicht direkt gesteuert. Wenn Sie den Auftrag zum Bau eines Sägewerks erteilen, setzen sich Bauarbeiter, Planierer und Träger automatisch in Bewegung. Verändern Sie Prioritäten zugunsten einzelner Baustellen, so beschleunigen Sie damit die Errichtung dringend benötigter Häuser. Auch für andere Bereiche – etwa die Frage, ob vorzugsweise Waffen- oder Werkzeugschmieden mit Eisen beliefert werden sollen – lassen



## Das Dunkle Volk

6. Um die Pilze zu zerstören, muss Ihr Gärtner das Land rekultivieren.

6

3

3. In den Pilzfarmen wachsen Dunkle Pilze, die der Mana-Produktion dienen. Bevor Sie den Tempel angreifen können, müssen zunächst die Pilzfarmen vernichtet werden.

2. Ein Dunkler Gärtner pflanzt Schattenkraut, das alles Grüne und Lebende vernichtet.

2

4. Schamanen entführen Ihre Siedler und machen sie zu Sklaven, die den ganzen Tag Pilze polieren müssen.

4

1. Der Dunkle Tempel ist das Hauptquartier des Dunklen Volkes.

1

5. Die gefährlichen Kampfeinheiten des Dunklen Volkes sind ausschließlich auf Zerstörung aus.

5



**ORIENTIERUNGSLAUF** Per Mausclick hüpfen Sie von einem Gebäudetyp zum nächsten. Bei Mega-Siedlungen hilft die „Suche-Siedler-Funktion“.

**Wenn die Siedler nicht gerade gegeneinander kämpfen, bekriegen sie das fiese Dunkle Volk.**

sich solche Einstellungen treffen. Frische Siedler erzeugen Sie, indem Sie Wohnhäuser für 10, 20 oder 50 Personen bauen. Meistens können Sie das Gebäude anschließend wieder abreißen, weil die Handwerker in ihren angestammten Hütten (also der Metzger in der Metzgerei) und die Soldaten in den Kasernen nächtigen. Lediglich Träger, Planierer und Maurer benötigen ein Quartier in Wohnhäusern.

Langfristig kommt selbst der friedlichste Siedler-Anführer nicht darum herum, sein Staatsgebiet mittels Bur-

gen und Türmen auszuweiten. Sei es, um ein Gebirge für den Abbau von Erzen und Kohle zu erschließen, einen fischreichen See beziehungsweise die Meeresküste zu erreichen oder Platz für neue Gebäude zu schaffen. Damit Sie nicht gleich nach wenigen Spielminuten über Ihre Nachbarn herfallen, ist die Kampfstärke der Soldaten auf fremdem Terrain zu Beginn des Spiels deutlich niedriger als auf eigenem Grund und Boden. Im Klartext: Ohne eine gewisse Mindestgröße Ihrer Siedlung brauchen Sie erst gar nicht auf die Idee zu kommen, feindliche Burgen und Kasernen anzugreifen. Im Ernstfall verteidigen Sie sich mit Schwertkämpfern, Bogenschützen, Kriegsmaschinen und neuerdings Kriegsschiffen, die das bisherige Kontingent – Fähren und Transportschiffe – ergänzen. Kriegsmaschinen und Schlachtschiffe teilen sich die gleichen Waffen: Die Römer bestücken ihre Galeeren mit Steinschleudern, Maya setzen auf Feuerbälle und die Wikinger verfügen mit Thors Hammer über eine blitzschleudernde Waffe. Und ja, Türme in Ufernähe lassen sich von den Schiffen aus angreifen. Zusätzlich verfügt jedes Volk über eine ihm eigene Spezialeinheit. Die Maya etwa haben Blasrohrkämpfer in ihren Reihen, die mit

Giftpfeilen jeden Feind für eine gewisse Zeit schachmatt setzen. Das Aufwerten von Soldaten wurde abgeschafft: Die Kampfstärke wird bereits bei der Ausbildung in der Kaserne in drei Stufen festgelegt – je stärker, desto teurer. Ein Stufe-2-Soldat kostet ein Goldstück, ein Stufe-3-Kämpfer noch mal so viel.

Das Magiesystem funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip wie in Siedler 3. In kleinen Tempeln werden Wein, Tequila oder Met geopfert; je mehr, desto größer der Mana-Vorrat – Voraussetzung dafür, dass die Priester acht Zaubersprüche ausführen können. Jedes Volk hat seine ureigenen magischen Formeln – die Römer können sich etwa Fischreichtum herbeiwünschen, die Maya schwören auf



**BOCK ZUM GÄRTNER** Der Dunkle Gärtner hasst alle Bäume, Blumen und Tiere.



# ENDLICH! DAS SPIEL ZUR SHOW!

Für PC und PlayStation\*.



Beweisen Sie Ihr Wissen.

Jetzt mit dem brandaktuellen Spiel zur beliebten TV-Game Show.

Ab sofort in allen guten Fachgeschäften.



celador



\* Ab Mitte Januar erhältlich.

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

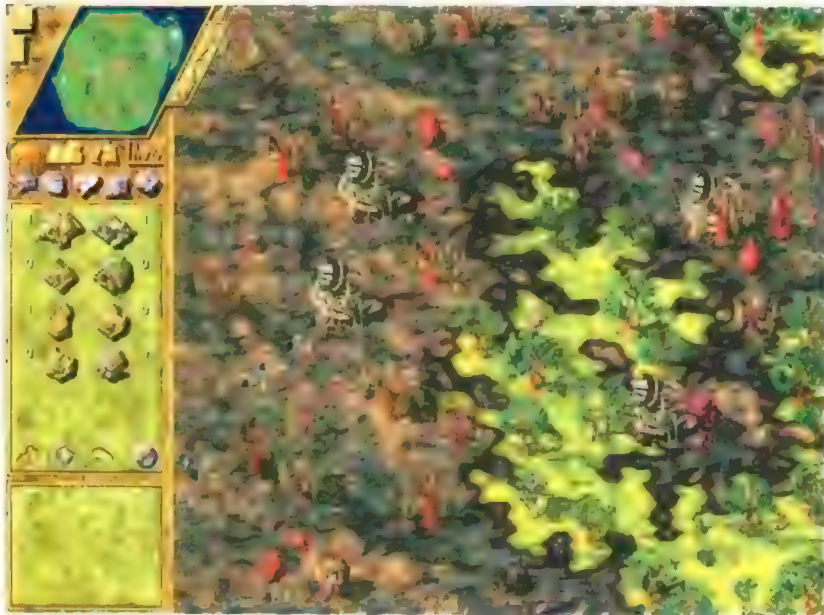
EIDOS  
INTERACTIVE





WALHALLA, WIR KOMMEN Eine römische Legion fällt über das Wikingerdorf her und macht den wackeren Kriegern den Garaus.

Die Schamanen des Dunklen Volks entführen Ihre Siedler und nötigen sie zum Wintern von Pilzen.



IM DUNKELN GETAPPT Deutlich zu sehen: Das Dunkle Volk hat sich bereits auf der Insel ausgebreitet und wandelt alle Grünflächen um.

## Drei-Kampf der Stämme

Nicht nur durch den Baustil unterscheiden sich die drei Völker: Die Wahl des Stammes hat weit reichende Folgen. PC Games erklärt die Unterschiede.

			
Hausbau	Ausgewogener Bedarf an Steinen und Brettern	Häuser bestehen vor allem aus Holz	Für die Gebäude sind besonders viele Steine erforderlich
Grundlage für Fleisch	Schafe	Schweine	Ziegen
Alkohol als Opfergabe	Wein	Met	Tequila
Militärische Spezialeinheit	Sanitäter (heilt verwundete Kollegen)	Axtkämpfer (wenig Hitpoints, sehr stark)	Blasrohrkämpfer (lähmt Gegner)
Kriegsgerät	Katapult (Munition: Felsbrocken)	Thors Hammer (Munition: Mana)	Feuerspeer (Munition: Schwarzpulver)
Exklusive Waffen	-	Streitaxt	Blasrohr
Exklusive Berufe	Winzer, Munitionsmacher	Köhler, Imker, Honigwinzer	Agavenbauer, Pulvermacher, Tequilabrenner
Exklusive Waren	Wein	Honig, Met	Agaven, Tequila, Schwefel
Exklusive Gebäude	Schafzucht, Weingut, Winzer, Munitionsmanufaktur	Schweinezucht, Imkerei, Köhlerei, Honigwinzerei	Ziegenzucht, Agavenfarm, Tequila-Destille, Pulverhaus

aus dem extrem angriffslustige Kampfeinheiten entstehen. Nur frisch angepflanzter Rasen kann die aggressiven Pilzsporen zurückdrängen. Im Mehrspielermodus haben *Siedler-*

Fans die Wahl aus einer großen Vielfalt an Varianten, die größtenteils auch im Team angegangen werden können – angefangen vom Konfliktmodus (quasi Deathmatch-Siedeln)



AUF EINEN BLICK Dank der stufenlosen Zoomfunktion können Sie sowohl die prächtige Grafik genießen (kleines Bild) als auch zwecks besserer Übersicht weit herauszoomen.



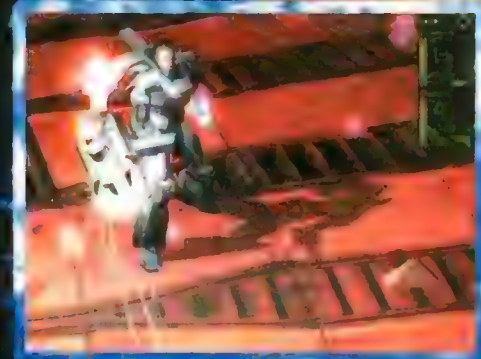
**JEDE MASCHINE  
HAT EINEN SCHALTER.  
LEG' IHN UM.**

# GUNLOK®

Von den Entwicklern von Alien vs. Predator.

Ende des 21. Jahrhunderts:  
Aus purem Leichtsinns haben die  
Menschen den Maschinen die  
Selbstkontrolle verliehen. Nun wen-  
den Sie sich gegen ihre Schöpfer.  
Du schlüpfst in die Rolle von  
Gunlok, einem der letzten deiner  
Art und nimmst den fast aussichts-  
losen Kampf gegen das Maschinen-  
System auf.

- Spannende Team basierte 3D-Action
- Über 15 massive Singleplayer-Level inkl. COOP-Multiplay
- Mehr als 10 gigantische Multiplayer Level (Internet/LAN)
- Enorm großes Waffenarsenal mit Upgrade-Bausteinen
- Überdimensionale 3D-Engine mit justierbarer Kameraführung



**REBELLION  
2000AD**



[www.vid.de](http://www.vid.de) • [www.gunlok.com](http://www.gunlok.com)



TEAM BASED ACTION

**PC  
CD  
ROM**

COPYRIGHT © 2000 REBELLION. ALL RIGHTS RESERVED. GUNLOK, THE REBELLION LOGO AND 2000AD ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS, PUBLISHED BY VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD. GUNLOK USES BINK VIDEO. COPYRIGHT © 1997-2000 BY FRODO GAME TOOLS, INC.



## Frischzellenkur – was alles neu ist

Mehr als nur schönere Grafik: Unter den zehn wichtigsten Siedler-4-Verbesserungen finden sich viele Ideen aus den Reihen der Siedler-Fans. Die Spieldesigner haben vor allem das allzu kampflastige Konzept entschärft.

### VERBESSERTE GRAFIK



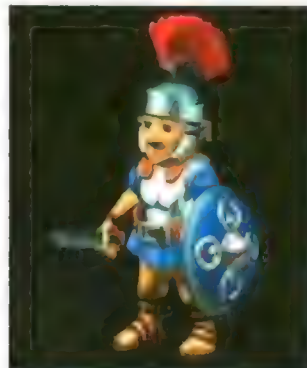
Doppelt so viele Details, aufwendige Schatten, 3D-Karten-Unterstützung, Kantenglättung, Zoomfunktion, Auflösungen bis 1.280x 1.024, Tiere.

### HAUPTMÄNNER



Mit dem Anführer lässt sich eine ganze Gruppe dirigieren; zusätzlich steigt die Moral und damit die Kampfkraft des dazugehörigen Bataillons.

### KAMPFSTÄRKEN



Soldaten steigen nicht mehr auf: Die Kampfstärke wird direkt bei der Ausbildung in drei Stufen festgelegt und mit Goldstücken beglichen.

### SPEZIALEINHEITEN



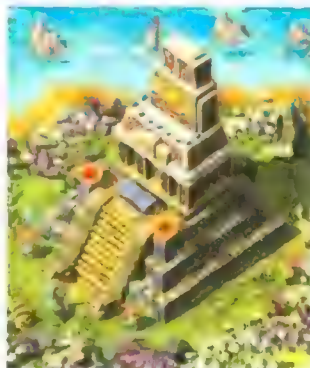
Hinterhältige Blasrohrkämpfer (Maya), heilende Sanitäter (Römer) und wilde Axtkämpfer (Wiking) ermöglichen unterschiedliche Taktiken.

### MEHR BERUFE



Der Gärtner drängt das vom Dunklen Volk beschlagnahmte Sumpfgelände zurück, der Jäger ergänzt die Versorgung mit frischem Wildfleisch.

### NEUE SPIELMODI



Unter anderem neu: Kooperativmodus und das witzige Wetsiedeln (wer baut die größte Siedlung innerhalb einer bestimmten Zeitspanne).

### NEUE GEBÄUDE/BERUFE



Gänzlich neu sind unter anderem folgende Gebäude: Agavenfarm, Tequila-Destillerie, Imkerei, Honigwinzerei, Jagdhütte und Munitionsmanufaktur.

### KRIEGSSCHIFFE



Dank der Schlachtschiffe sind spannende Kämpfe auf hoher See vorprogrammiert. Auch möglich: Attacken auf Küstenstellungen der Konkurrenz.

### DUNKLES VOLK



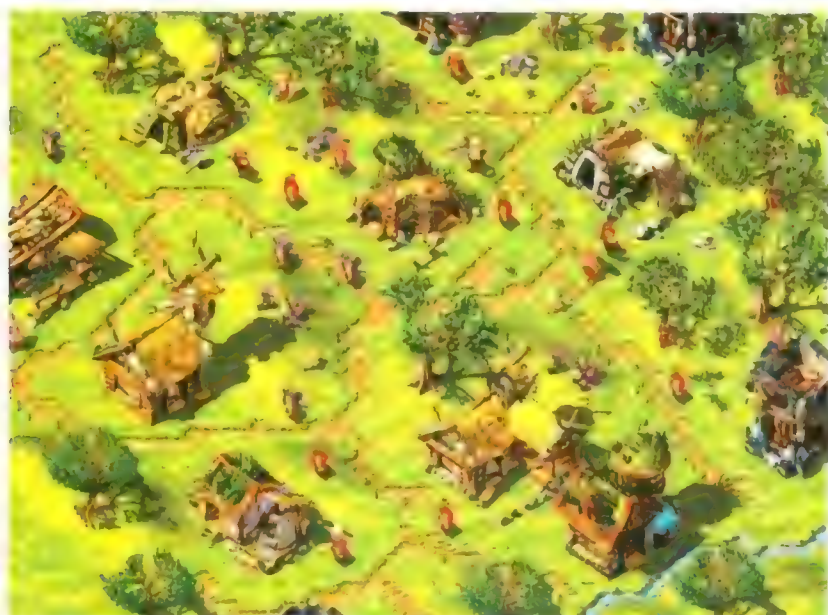
Wiking, Römer und Maya kämpfen nicht nur gegen, sondern auch miteinander gegen Morbus und seine finsternen Schergen des Dunklen Volks.

### MORAL + KAMPFKRAFT



Die Kampfkraft bemisst sich nach dem Wert des Reichs. Durch diese Neuregelung gewinnen Wirtschaft und Aufbau stark an Bedeutung.

Die prächtige Grafik ist einmal mehr eines der Hauptmerkmale der legendären Siedler-Serie.



**PFAD DER TUGEND** Aus vielbelauften Trampelpfaden werden schließlich Asphaltstraßen, auf denen die Siedler schneller vorankommen.

über Ranglistenspiele im Blue Byte Game Channel (vergleichbar Blizzards Battle.Net) bis hin zum brandneuen Wetsiedeln, bei dem derjenige gewinnt, der nach Ablauf einer einstellbaren Zeit die größte Siedlung vorweisen kann. Clans und Teams dürfen die Flaggen ihrer Gebäude mit selbst gestalteten Wappen versehen; ausge-

rüstet mit einem Mikrofon lassen sich per Voice-Chat-Funktion bequem Taktiken koordinieren. Auch Spielerfarbe, Startposition und Details wie etwa die Menge an Rohstoffen zu Spielbeginn sind wählbar. Einzig im Mehrspielermodus ist auch der (Tausch-)Handel mit anderen Völkern möglich; ansonsten beschränkt sich der „Handel“ auf den Warentransport von Marktplatz zu Marktplatz mittels Eselskarren. Ganz neu: Die Wagen können Sie per Knopfdruck mit einer Grundausstattung an Waren und Siedlern bepacken lassen, um eine zusätzliche Siedlung zu gründen. Auf diese Weise entstehen beliebig viele Filialen. Besonderen Pfiff bekommt der Mehrspielermodus durch Sondereinheiten wie etwa den Dieb, der nicht nur getarnt als gegnerischer Arbeiter die Karte aufklärt, sondern auch Waren stiehlt. Der ebenfalls nicht zu unterschätzende Saboteur kann – im Gegensatz zu Soldaten – auch zivile Gebäude angreifen; seine Tarnung fliegt aber ebenso wie beim Dieb auf, sobald er in die Nähe von Soldaten und Türmen kommt.

Die gute Nachricht zum Schluss: Nach den Beschwerden vieler Fans, die seinerzeit die *Siedler 3*-Packung vergeblich nach einem gedruckten Handbuch durchsucht haben, legt Blue Byte diesmal eine 35-seitige Anleitung bei, in der wirklich alle Details ausführlich erklärt werden. Dazu gibt's Tabellen, denen Sie die Baukosten entnehmen können. Die erweiterte Hilfefunktion, Tutorial-Missionen und ein vereinfachtes Menü-/Nachrichtensystem werden Einsteiger und Kenner gleichermaßen zu schätzen wissen.

Petra Maueröder



**FUNDSTÜCKE** Die Schilder unserer Geologen verraten Erz-, Kohle- und Goldvorkommen.



INFOGRAMES PROUDLY PRESENTS:

6 saustarke Wochen  
die Nr.1 in den  
PSX-Charts!



„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT“

featuring:



ISAC  
WASHINKEN



MANFRED  
SCHWARTOWSKI



ARTHUR  
SWINEY



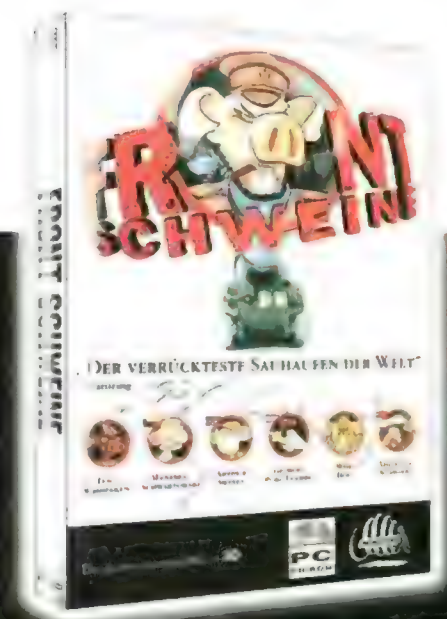
GEORGES  
PORC FLAMBÉ



WOK  
HOG



DSCHINGIS  
SCHMARRN

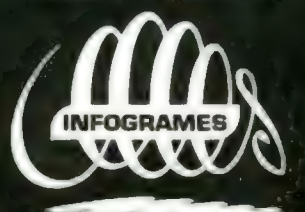


Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller's Dir rein!



JETZT IM HANDEL

PRESENTED BY



© 2000 Infogrames Europe. All rights reserved.

[www.frontschweine.com](http://www.frontschweine.com)







# Wurmkur à la Westwood

Zurück zu den Wurzeln: Auf dem Wüstenplaneten Dune soll das Westwood-Imperium in 3D wiederauferstehen.

■ ENTWICKLER: Westwood Studios ■ ANBIETER: Electronic Arts ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN: September 2001 ■ ERSTEINDRUCK: Sehr gut

## QUICKIE

**Richtet sich Emperor: Battle for Dune nach den Büchern von Frank Herbert oder nach dem Kinofilm von 1984?**

Westwood hat lediglich die Filmlicenz von Universal gepachtet und kann deshalb nicht frei auf Schauplätze, Völker und Geschehnisse aus den Büchern zugreifen. Allerdings wird Emperor: Battle for Dune auch nicht mehr allzu viel mit dem Kinostreifen zu tun haben. **Wird das Spice erneut den einzigen Rohstoff darstellen, den es abzubauen gilt?**

Wie in allen C&C-Teilen und im Vorgänger setzt Westwood auch in Emperor auf simples Ressourcenmanagement. Spice ist der einzige Rohstoff auf dem Wüstenplaneten. Allerdings wird sich das Rennen um das Gewürz verschärfen, denn diesmal besitzen die Fraktionen Waffen, mit denen sie die Vorräte zerstören können.

**Die Echtzeit-Spezialisten von Westwood mussten zuletzt einige Kritik einstecken. Die Vorreiterrolle, die sie mit Command & Conquer übernommen hatten, hatten sie an die Konkurrenz der Orks, Zergs und Age-of-Empires-Ritter verloren. Nun wagen die Mannen einen Neuanfang – auf altbekanntem Terrain.**

**M**it Dune 2 drang Westwood 1992 in ein Genre vor, für das damals noch kein Name existierte: Die Echtzeit-Strategie war geboren. Auf dem Wüstenplaneten Arrakis stritten drei Parteien mit den typischen Genre-Zusätzen – Ressourcen ernten, Basis hochziehen, Feindtruppen desintegrieren – um die Vorherrschaft. Emperor: Battle for Dune setzt da ein, wo die Vorgänger ihr Finale fanden: Der Imperator ist tot und die Schlacht geschlagen. Doch es herrscht nicht lange Friede. Freude, Sandkuchen – schon bald liegen die drei Erzfeinde Atreides, Harkonnen und Ordos ein-

neut im Clinch um den Rohstoff Spice, der den unermesslichen Wert von Dune ausmacht. Bei unserem von Westwood organisierten Rundflug war der Wüstenplanet kaum wiederzuerkennen: Die Kamera schwenkt über 3D-Dünen, die sich über schroffen Polygon-Klippen türmen. Ein Zoom bringt die Atreides-Basis näher in unser Auge. Fabrikschlote spucken transparente Qualmwolken in den Himmel, ein Erntefahrzeug entlädt seine Fracht, massive Mauern schützen das Lager gegen den unerblittlichen Wind und Feindbeschuss. Neben der Raffinerie schließen plötzlich Gerüste aus dem Boden, Krane schwenken herum, tragen neue Pfähle in die Höhe, binnen Sekunden materialisiert eine Kaserne aus dem Sand, über der der mächtige Atreides-Falke thronet. Da kündigt eine Staubwolke vom Nahen eines feindlichen Kampfverbands. Kanonen-türme spucken den Angreifern mit zuckenden Geschützen Blei entgegen.

gen, Raketen fauchen mit einem grellen Feuerschweif über die Hügel. Ein Harkonnenpanzer wird schwer getroffen und verglüht in einer gleißenden Explosion. Trümmerteile wirbeln der Erde entgegen. Das gleichwohl erblitzte wie spektakuläre Gefecht macht klar: Westwood sagt den alten Pixelhaufen endlich ade und setzt voll auf ein dynamisches, lebendiges 3D-Schlachtfeld. Warum erst jetzt? Brett Sperry, Mitbegründer der Firma und Produzent von Emperor, rechtfertigt sich gegenüber PC Games: „Der Umstieg ist nicht einfach. Zum einen verfügt die Mehrheit der Spieler erst jetzt über genug Rechenpower, um wirklich detailreiche 3D-Grafik auch mit so vielen Einheiten darstellen zu können, wie sie ein Echtzeit-Strategiespiel fordert. Zum anderen wollen wir, dass sich der Spieler voll aufs Geschehen konzentrieren kann und sich nicht groß mit der Kamerasteuerung herumschlagen muss. Deshalb wird sich beispielsweise die Popspek-



**Die Screenshots halten diesmal, was sie versprechen: Die neue Grafikengine glänzt durch Effektivität und Detailreichtum.**

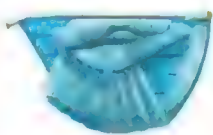
**BLITZKRIEG** Die EMP-Kanone der Ordos schlägt mit einer mächtigen Entladung in die Reihen der Harkonnen. Die Spezialeffekte dieser Wunderwaffe gehören – zusammen mit den bombastischen Explosionen – zu den spektakulärsten Grafikfeatures des Wüstenkrieges.



## Freund und Feind

In den Kampf um Arrakis greifen diesmal neben den drei Haupthäusern fünf weitere Parteien ein. Zwei davon dürfen Sie sich in der Kampagne als Alliierte aussuchen.

### Die Kontrahenten



#### Haus Atreides

Ihre noble Gesinnung hilft den Atreides im Kampf herzlich wenig. Ihre Panzer und Mechs sind denen der Ordos und Harkonnen unterlegen. Dafür gebieten die traditionellen Verbündeten der Fremten über eine schlagkräftige Luftwaffe – die Ornithopter sind wieder mit von der Partie.



#### Haus Harkonnen

Die widerlichen Blutfeinde der Atreides sind im Spiel genauso rücksichtslos wie der Film sie darstellt. Auf dem Schlachtfeld verlassen sich ihre Tanks auf überlegene Feuerkraft und schwere Panzerung. Wenn ihr Sieg infrage steht, greifen sie schon mal auf illegale Kernwaffen zurück.



#### Haus Ordos

Vielleicht die farbloseste der drei Parteien, aber sicher nicht die schwächste: Die Armeen der Ordos verfügen über die neuesten High-Tech-Waffen, etwa eine EMP-Kanone, die jedes Feindvehikel komplett in Stücke haut, oder einen Panzer, der auf Befehl zum Artillerie-Geschütz mutiert.

### Die Verbündeten

#### Haus Ix

Schon in *Dune 2* sorgten die Waffenhändler für Nachschub. Als Alliierte sollen sie vor allem hoch entwickeltes Kriegsgerät mitbringen, allen voran schlagkräftige Jagdbomberstaffeln.

#### Die Gilde

Als Navigatoren sind die Gildemitglieder die Frachtkapitäne des Dune-Universums. Noch wollte uns Westwood nicht verraten, über welche Spezialeinheiten sie verfügen.

#### Haus Tleilaxu

Die Bene Tleilax verdammen alles Technische – allerdings nicht so sehr, als dass sie Maschinen nicht zum Wiederbeleben von Toten zu nutzen wüssten. Damit besitzen sie schreckliche Waffen.

#### Die Fremten

Geboren auf Arrakis haben die Fremten gelernt, die harsche Umgebung zu ihrem Vorteil zu nutzen. Ihre Infanteristen können auf den gefürchteten Würmern reiten und sind so schneller als andere.

#### Die Sardaukar

Sie agierten in *Dune 2* als unerschrockene Leibwache des Imperators. Die Sardaukar sind wahre Krieger, ihre Truppen sollen stets einen höheren Moralwert aufweisen als ihre Gegner.

tive nur bedingt, dafür aber sehr einfach ändern lassen.“ Obwohl noch fast ein Jahr bis zum angepeilten Veröffentlichungstermin vergeht, kann sich die Grafik schon jetzt sehen lassen. Vor allem die „lebendigen“ Einheiten, die bombastischen Explosionen mit ihren Partikel- und Lichteffekten und die vielen Details wissen zu überzeugen. Die Grafiken sind eine Co-Entwicklung mit der britischen Spieleschmiede Intelligent Games, die bereits für das Remake *Dune 2000* verantwortlich zeichnete. Allerdings ist noch immer ungewiss, ob die Echtzeit-Gemeinde mit der 3D-Optik überhaupt etwas anfangen kann. Die Top-Seller des Genres setzten allesamt auf klassische Pixelpracht.

Unter der polierten Oberfläche basteln die Entwickler fleißig an Neuerungen. Wie im Vorgänger haben Wüstengeneräle die Qual der Wahl zwischen den drei auf *Dune* rivalisierenden Parteien, mit denen sie die Einzelspielerkampagne bestreiten. Doch im Gegensatz zu *Dune 2* und der 2000er-Version werden die Kontrahenten nun wenig gemeinsam haben.

Von den zwölf Bauwerken, fünf bis sieben Fußtruppen und ebenso vielen Vehikeln sind lediglich der Bauhof, das Erntefahrzeug und der gemeine Fußsoldat auf allen Seiten die gleichen. Alle anderen bleiben einzig der jeweiligen Fraktion vorbehalten, finden aber alle ein entsprechendes Gegenstück in einer der anderen

Die Neuerungen sind nicht nur kosmetischer Natur: Frische Ideen sollen Wind ins Genre bringen.



**DER FALKE IN BEDRÄNGNIS** Auf ihrer fruchtbaren Heimatwelt Caladan werden die Atreides von den Walkern und Raketenwerfern der Harkonnen unter Beschuss genommen. Rechts sehen Sie das altbekannte Baumenü und die taktische Karte, die sich dem Blickwinkel anpasst.



# Die erste Kugel ist immer seine letzte



## HITMAN

C O D E N A M E 47

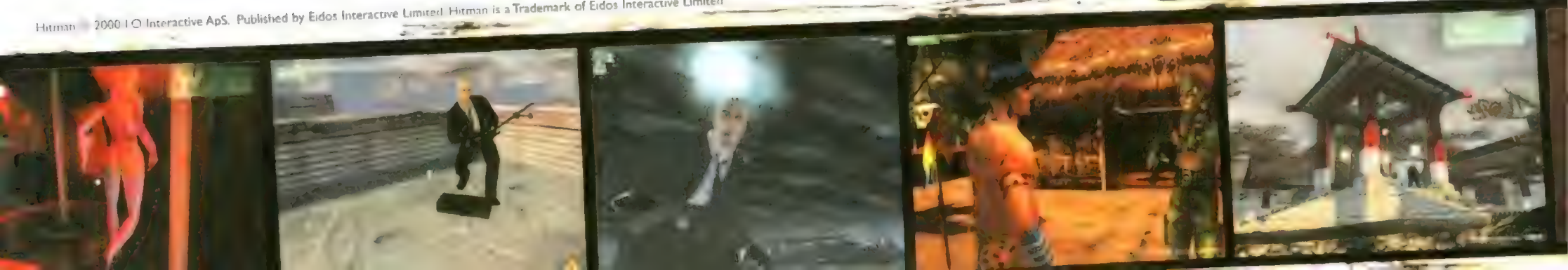
*Jeder Auftrag verlangt Präzision und Planung. Achte auf die tödlichen Details • Ein Hinterhalt ist besser als tausend Kugeln: Unterschätze nie die künstliche Intelligenz deiner Gegner • Sei ein Meister der Verwandlung: Die Kleidung deiner Opfer kann dich tarnen, um deine Mission geheim zu halten und Zeit zu gewinnen • Ferngezündete Autobombe oder eine simple Klaviersaite – die Situation sollte entscheiden, welche deiner 25 Waffen zum Einsatz kommt.*



[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

EIDOS  
INTERACTIVE

Hitman © 2000 IO Interactive ApS. Published by Eidos Interactive Limited. Hitman is a Trademark of Eidos Interactive Limited





Es scheint fast zu schön, um wahr zu sein: Hat Westwood tatsächlich aus alten Fehlern gelernt?



**KLEINE NACHTMUSIK** Westwood konnte uns noch nicht verraten, wie und ob überhaupt sich der Wechsel von Tag und Nacht spielerisch auswirkt. Schon jetzt zu erkennen sind aber die gelungenen Lichteffekte und die in Echtzeit berechneten Schatten der Häuser und Vehikel.

Parteien. Das traditionelle Stein-Schere-Papier-Prinzip soll mehr denn je in den Vordergrund treten. So eignet sich die Harkonnen-Säge beispielsweise hervorragend gegen Infanterie, ist aber reichlich hilflos gegen Panzerfahrzeuge. Zusätzlich können Sie im Spielverlauf mit zwei von insgesamt fünf Unterhäusern Allianzen

eingehen, die je zwei exklusive Truppentypen oder Gebäude mitbringen. So bilden die Tleilaxu eine Einheit aus, die ihre toten Gegner wieder zum Leben erweckt und sie in ein Ebenbild von sich verwandelt. Auf diese Weise können Sie selbst verloren geglaubte Partien noch kippen. Um wirklich alles gesehen zu haben, müssen Sie sich auf jeder Seite einmal durch den Feldzug geschlagen haben.

Die dritte große Neuerung verspricht mehr strategische Tiefe: Ähnlich wie im fernöstlichen Echtzeit-Strategiespiel *Shogun* sollen Sie wählen können, wo Ihre Armeen als Nächstes zuschlagen. Auf einer Übersichtskarte, die in 33 Sektoren unterteilt ist, verschieben Sie Ihre Hauptstreitmacht und zwei Reservetruppen in Richtung Feind. Im Gegensatz zu *Dune 2* verändern Ihre Entscheidungen auch wirklich den Spielverlauf. Jeder Zug beeinflusst die umliegenden Gebiete. Wenn sie es beispielsweise schaffen, einen Abschnitt zu umzingeln, soll die Verteidigung dort geschwächt sein. Je nach Situation werden Sie einen anderen der insgesamt rund 100 Einsätze zugeteilt bekommen. Während Sie in ein und demselben Gebiet einmal 2.000 Einheiten Spice ernten müssen, gilt es beim nächsten Mal, dort eine Feindbasis zu stürmen. Projektleiter Chris

Longpre schätzt, dass „Profi-Spieler vielleicht schon nach acht Missionen“ das Finale erleben, also nach etwa 15 Spielstunden. Otto-Normal-General vergnügt sich pro Partei 30 bis 40 Stunden zwischen den Dünen. Dabei geht es nicht nur vorwärts. Wenn der Feind zu stark wird, können Sie Ihre Armeen auch mal zurückziehen, ohne gleich das Spiel zu verlieren. Die Schlachten selbst sollen eine ausgewogene Mischung aus altbekannten Massenschlachten und Sondermissionen im Stil von „Halte dem gegnerischen Ansturm 15 Minuten lang stand“ werden. Ihr ultimatives Ziel ist es, die Sprungtore zu erobern, mit denen die beiden feindlichen Häuser auf Dune gelangt sind. Die letzten Schlachten finden auf den jeweiligen Heimatwelten der Völker statt – mit dem entsprechenden Terrain. So ist der Ursprungsplanet der Harkonnen, Giedi Prime, ein von Umweltverschmutzung zerfressener Himmelskörper, Sigma Draconis als Wiege der Ordos ein einziger Eisklumpen und auf dem fruchtbaren Caladan, Heimat der Atreides, wogen saftig grüne Wiesen. Eventuell kommen für den Multiplayer-Part sogar noch zwei andere Geländesets mit ins Spiel.

Eine weitere Innovation auf Dune kennen erfahrene Strategen bereits aus anderen Spielen: Ihre Streitkräfte

## Alles wird gut

Wir haben für Sie kurz zusammengefasst, wie Westwood die Fehler vergangener Tage wieder gutmachen will.

Altbackene Grafik	Neue 3D-Engine mit modernen Features; soll trotzdem Ressourcen schonen
Schwache KI	Der Computergegner darf nicht mehr cheaten und soll sich nun mehr wie ein menschlicher Opponent verhalten
Unkomfortable Steuerung	Die Funktionalität von Blizzards <i>StarCraft</i> oder Microsofts <i>Age of Empires 2</i> will Westwood auf jeden Fall erreichen
Balanceprobleme im Multiplayer-Modus	Westwood legt diesmal sehr viel Wert auf einen ausgewogenen Mehrspieler-Part, für Koop-Spieler wie Duellanten
Kein Editor	Es ist nicht sicher, ob ein Editor beiliegen wird, es ist aber möglich, dass ihn Westwood später zum Download anbietet





# ***Jetzt umsteigen auf Bus und Bahn***

Managen Sie Ihr eigenes Verkehrsunternehmen – mit der Verkehrsgigant

Gold Edition. Verwalten und steuern Sie eine gigantische Flotte an unterschiedlichen Verkehrsmitteln in riesigen Städten mit bis zu 40.000 Einwohnern.

Dazu kommen 500 verschiedene Gebäude sowie realistische Stadtverkehrsszenen mit tausenden von Fahrzeugen und Fußgängern. Eine packende Wirtschaftssimulation mit faszinierender Detailtreue. In der Gold Edition mit zwei völlig unterschiedlichen Spielvarianten und 3 abwechslungsreichen Kampagnen mit je 10 Missionen.

Werden Sie ein Verkehrsgigant.

## **DER VERKEHRSGIGANT**

enthält das  
**Originalspiel**  
+ **Mission Pack**

### **GOLD EDITION**







**WURMZEICHEN** Die gefürchten Sandwürmer verschlucken auch in Emperor wieder eigene und feindliche Streitkräfte. Diesmal soll es verschieden große Arten geben; nur die kleinen lassen sich noch durch Beschuss vertreiben.

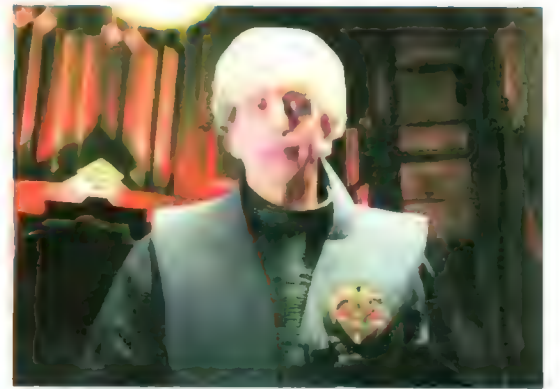
besitzen einen Moralwert, der je nach Verlauf des Feldzugs steigt oder sinkt. Wie sich das Gefühlsleben der Computersoldaten genau aufs Spiel auswirken wird, darüber grübelt Brett Sperry noch nach: „Die Moral könnte zum Beispiel die Produktion beeinflussen. Wenn die Fabrikarbeiter gut drauf sind, produzieren sie mehr Panzer und Flieger. Oder es wird billiger, neue Einheiten in Auftrag zu geben. Die Kämpfer könnten stärker werden und mehr Treffer einstecken, wenn ihre Moral hoch ist.“

Feature Fünf wird Multiplayer-Fans begeistern: Westwood legt besonderen Wert auf den Kooperativ-Modus, in dem Zweierteams Schlachten via Internet oder Netzwerk austragen werden. Wie das genau ablaufen wird, haben Brett und Chris noch nicht entschieden. Die derzeitige Planung sieht vor, dass sich einer der Spieler um Ressourcenabbau, Truppenproduktion und die Basis kümmert, während der andere die Scharmützel austrägt. Wahrscheinlich dürfen sich zwei Häuser gegen ein drittes verbünden, wodurch sie – inklusive vier alliierter Fraktionen – auf etwa 45 Truppentypen und Bauwerke Zugriff hätten. Im Spielmodus Mensch gegen Maschine treten zwei Generäle aus Fleisch und Blut gegen einen Computergegner an – eventuell in einer speziell dafür entworfenen Kampagne, wie in *Alarmstufe Rot 2*.

Natürlich soll der klassische Einzelspielerfeldzug nicht zu kurz kommen: „Auch wenn wir jetzt mehr Wert auf kooperative Kampagnen legen,

der Singleplayer-Part ist uns genauso wichtig wie bisher auch. Wenn es einen Teil gibt, auf den wir vielleicht etwas weniger Wert legen, dann sind das höchstens die Multiplayer-Duelle mit zwei Spielern“, versicherte uns Brett Sperry. Wie von Westwood gewohnt, werden die Einsätze von aufwendig produzierten Videosequenzen zusammengehalten. Aus den über 20 Stunden Material, das die Mannen im firmeneigenen Ministudio und der Nevada-Wüste gedreht haben, werden etwa 90 Minuten in *Emperor: Battle for Dune* wandern. Genauso wie in *Tiberian Sun* werden die Filmschnipsel teilweise am Computer erstellt, teilweise mit echten Schauspielern gedreht, darunter Michael Dorn (Lieutenant Worf in *Star Trek*) und Vicent Schiavelli als Harkonnen-Mentat. Im Gegensatz zur *C&C*-Serie bekommen Sie die Videoschmankerl allerdings nicht mehr als Missionsbriefing zu sehen – dazu gibt es schlicht zu viele unterschiedliche Einsätze – sondern bei Schlüsselereignissen, etwa wenn Sie das Sprungtor der Ordos erobern.

In Sachen Gegnerverhalten und Bedienung war die Echtzeit-Gemeinde in den letzten beiden Jahren mit Westwood nicht gerade zufrieden. Der Computergegner in *Tiberian Sun* zeichnete sich durch eine fatale Unkenntnis grundlegender strategischer Prinzipien aus und fiel immer wieder auf die gleichen Taktiken herein. Dazu fehlten *C&C 3* entscheidende Komfortfunktionen, die bereits Blizzards *StarCraft* ein Jahr früher vorweisen konnte. Wie gut Westwood die KI hin-



**CHARAKTERKOPF** Vincent Schiavelli spielt den Harkonnenberater Yanich Kobal.

bekommen hat, konnten wir in diesem frühen Stadium noch nicht feststellen, auch wenn Brett uns gegenüber Besserung gelobte. Die Oberfläche machte aber schon jetzt einen wesentlich umfassenderen Eindruck als noch in *Alarmstufe Rot 2*. So wollen die Programmierer ähnlich wie in *Age of Empires 2* Formationen einbauen. Auf diese Weise schützt beispielsweise ein Verband mächtiger Minotaurus-Panzer eine Gruppe verwundbarer Bazookasoldaten. Außerdem soll es umfangreiche Funktionen zum Gruppieren, Patrouillieren, Bewachen und Sammeln geben – einfach alles, damit Ihre Kampfgruppen genau die Route nehmen und die Formation attackieren, die Sie auswählen.

Fast zu schön, um wahr zu sein: *Emperor: Battle for Dune* scheint tatsächlich viele Fehler, die Westwood in *Tiberian Sun* und *Red Alert 2* begangen hat, auszubügeln und darüber hinaus noch viele neue Aspekte in das Echtzeit-Universum einzuführen. Wir sind jedenfalls gespannt wie ein Flitzbogen, ob sich die Mannen um Brett Sperry wieder an die Genre-Spitze hocharbeiten können. Das Zeug dazu hätte *Emperor* jedenfalls. Zumal die Screenshots diesmal wirklich halten, was sie versprechen.

Rüdiger Steidle

**Filmreif: Volle 90 Minuten Videosequenzen erzählen die Story auf Arrakis.**



Der Trailer beweist es: Die Grafik sieht wirklich so gut aus.



**DIE BRÜCKE** Eventuell werden Sie auch in Emperor wie schon in *C&C 3* Brücken im Notfall sprengen und später wieder errichten können.





„Ein Prachtspiel: Cultures setzt dem Aufbau-Spaß die Hörner auf!“

(PETRA MAUERRODER/PC GAMES 10/2000)

„Ein hübsches Spiel also, vor allem aber eines mit beeindruckender KI – und einer solchen Fülle an Details, wie man sie bisher im Genre noch nicht kennt!“

(TIMO KOCH/PC JOKER 10/2000)

„... jetzt haben die Mannen von Funatics Development ihr zweites Spiel, »Cultures«, fertig gestellt, das dem Aufbaugenre den Marsch blasen dürfte.“

(CHRISTIAN PETER/GAMESZONE.DE)

„Cultures ist eines der detailverliebtesten Simulationsspiele aller Zeiten!“

(COMPUTERBILD SPIELE 10/2000)

# CULTURES

THE BUILDING KING RETURNS

[WWW.CULTURES.DE](http://WWW.CULTURES.DE)

VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH, A **THQ** Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© 2000 Funatics Development GmbH. All rights reserved. Published by THQ



FUNATICS  
DEVELOPMENT  
phenomedia





# Französischer Gegenschlag

Die Formel-1 Spezialisten von Ubi Soft blasen mit F1 Racing Championship zur Jagd auf den Gemeinplatz Grand Prix.

■ ENTWICKLER Ubi Soft ■ ANBIETER Ubi Soft ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 1. Quartal 2001 ■ ERSTEINDRUCK Sehr Gut

## QUICKIE

**Geniale Grafik! Muss ich meinen Rechner aufrüsten, um F1 Racing Championship vernünftig spielen zu können?**

Ubi Soft hat zu den Hardware-Voraussetzungen noch keine Aussagen gemacht. Angesichts der detaillierten Grafik und der ausgeklügelten KI ist es jedoch sehr wahrscheinlich, dass das Spiel in seiner vollen Pracht nur mit einem fixen Prozessor und einer aktuellen Grafikkarte genießbar sein wird.

**Auf den Screenshots herrscht nur gutes Wetter. Wird es im Spiel auch Regenrennen geben?**

Definitiv. Das dynamische Wettersystem soll auch Witterungsumschwünge während der Rennen ermöglichen, was für zusätzliche Hektik in der Boxengasse sorgen wird.

**Wenn das Spiel hält, was die Optik verspricht, könnte F1 Racing Championship die etablierte Konkurrenz auf die Plätze verweisen.**

**Formel-1-Fans aufgepasst! Mit F1 Racing Championship kommt noch vor Ablauf des Jahres ernst zu nehmende Konkurrenz für Grand Prix 3. Mit immensem technischen Aufwand und genialer Optik soll das Spiel aus dem Hause Ubi Soft alle anderen Fahrsimulationen in den Schatten stellen.**

Die Zielvorgabe für F1 Racing Championship war klar. Mit dem Nachfolger zu Racing Simulation 2 wollen die Franzosen die etablierte Konkurrenz aus dem Feld schlagen und erneut die Pole-Position für realistische Rennspiele erobern. Genau wie in der echten Formel 1 setzen die Entwickler zum Erreichen ihres Ziels auf modernste Technik. So wurde erstmals in einem Computerspiel das Satellitennavigationssystem GPS eingesetzt, um alle 16 Originalstrecken der 99er-Saison auf den Zentimeter genau zu vermessen. Sämtliche Details wie die Streckenbreite, die Lage der Kerbs oder Unebenheiten auf der Piste wurden so erfasst und in einem dreidimensionalen Computermodell nachgebildet. Diese Lösung soll ein unvergleichliches Fahrerlebnis möglich machen, und in Verbindung mit der realistischen Wagenphysik dafür sorgen, dass Sie alle Passagen mit denselben Linien wie die Profis fahren können.

Optisch macht das Spiel dank der neu entwickelten 3D-Technologie bereits einen hervorragenden Eindruck: Die Wagen entsprechen, anders als in Grand Prix 3, exakt den realen Vorbildern, ein Ferrari sieht also auch aus wie ein Ferrari und nicht wie ein rot lackierter Minardi. Besonders beeindruckend ist die Gestaltung kleiner



**IN BEDRÄNGNIS** Johnny Herbert's Stewart-Ford drängt sich rücksichtslos an einem Arrows vorbei. Bemerkenswert: Die optischen Details wie die Tiefbettfelgen der beiden Boliden.

Details wie beispielsweise der Räder. Die mächtigen Gummiwalzen sehen diesmal wirklich rund aus und selbst die Einpresstiefe der Felgen wird vom Spiel korrekt dargestellt. Was Fahrgefühl und Realismus angeht, soll F1 Racing Championship ebenfalls mit Grand Prix 3 konkurrieren können. Wie gewohnt bietet das Spiel umfangreiche Optionen zum Testen und Abstimmen der Fahrzeuge, wobei sich jede Veränderung am Setup auf der Strecke bemerkbar machen wird. Ein

weiteres Highlight ist die umfangreiche Mehrspieleroption. Hier wird es im Netzwerk erstmals möglich sein, einen kompletten Grand Prix mit 22 Mitspielern zu bestreiten. Einzelspieler freuen sich auf die verfeinerte KI, die nun auch Faktoren wie Stress und Erfahrung mit ins Kalkül zieht. So sollen Sie nun einen jungen und unerfahrenen Computerfahrer durch gezielte Aktionen nervös machen und ihn so zum Crash verleiten können.

Sascha Gliss



**LANDSCHAFTSARCHITEKT** Der belgische Grand Prix von Spa wurde wie alle 99er-Strecken per GPS auf den Zentimeter genau vermessen.



**BLENDEND IN FORM** Die Rennwagen sehen dank aufwendiger Lichteffekte und detaillierter Karosserien fast zu schön aus, um sie gnadenlos über die Strecke zu prügeln.





Schenken, was wirklich ankommt

## D2\_CallYa

- Mit 25.- DM Startguthaben
- Null Grundgebühr
- Karte ohne Mindestlaufzeit
- Einfach aufladen und abtelefonieren
- 15 Monate direkt erreichbar – auch ohne Guthaben
- In jedem D2-Shop



Trium Astral\*

**99<sup>50</sup> DM**



Trium Mars\*

**129<sup>00</sup> DM**



Siemens C35i\*

**199<sup>00</sup> DM**



D2\_live dabei

\*Dieses Handy funktioniert ausschließlich mit dieser D2-CallYa-Karte. Einfach 200 Mark bezahlen oder 24 Monate warten, dann kann das Handy auch mit anderen Karten genutzt werden.



■ **WIEDERVEREINT**

Lange hatten sich Stiletto und Sly nichts zu sagen. Nun hat sie das Schicksal erneut zusammengebracht – die Streiterei beginnt von vorne.



# Menschenversuch im All

Final Fantasy, Filme wie Blade Runner und Detektiv-Stories vermischen sich in Anachronox auf sexy Art und Weise

■ ENTWICKLER Ion Storm ■ ANBIETER Eidos Interactive ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 2. Quartal 2001 ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut

**QUICKIE**

**Stimmt es, dass die Fans Anachronox selbst erweitern können?**

Auf jeden Fall. Tom Hall will der Packung alle nötigen Editoren kostenlos beilegen. Sogar das Werkzeug, mit dem Kamerafahrten festgelegt werden können.

**Blade Runner war eine Inspiration – werden ähnlich viele Geheimnisse wie im Film eingebaut?**

Tom Hall hat für seine mysteriöse Alienrasse sogar eine funktionierende Sprache entwickelt, die man dechiffrieren kann. Schilder und Dokumente bergen nicht nur Witze am Rand sondern auch Hinweise auf Verstecktes im Spiel.

**Gemeine Fremde falten das Universum zusammen. Nach einem Experiment-Plan, sorgfältig wie Origami. Die bekannten Lebensformen stehen am Mülleimerrand der Schöpfung. Warum da ein erfolgloser Privatschnüffler helfen kann und warum Coolness in Rollenspielen nie mehr fehlen sollte – in Anachronox werden Sie es erleben.**

**Z**werge nerven, Elfen auch. Als Tom Hall, einer der kreativen Köpfe hinter Actionklassikern wie *Commander Keen* oder dem indizierten *Doom*, nach langer Zeit wieder Presseblicke auf sein erstes Rollenspiel gewährt, bestätigt sich: Dieses Programm weicht von der Norm ab. Nirgends trällernde Feen oder Kuscheltrolle, dafür eiserne Kampfmaschinen und vermummte Söldner mit Schusswaffen. Sonst kommt zwar wenig Neues fürs Genre; *Anachronox* besteht aus furiosen Taktikkämpfen, Rätseln, Charaktertraining und viel Drehbuch. Aber die Teile sind so arrangiert, dass das Ergebnis verteuelt cool wirkt. Einer von Tom Halls Tricks stammt aus dem Filmbereich:

Nervenaufreibende Kampf- oder Spionageszenen lässt er mit nachdenklichen Gesprächen oder Aufgaben fürs Hirn abwechseln. Routine bleibt dadurch aus.

Der Einstieg: Detektiv Sly Boots zieht auf Jobsuche durch das schmierigste Viertel einer unterirdischen Metropole. Dreckige Wolkenkratzer aus kaltem Stahl, Neonstrahler,



**SOMMERERLEBNISSE** Die Gebirgsstadt Tensil erinnert an mexikanische Siedlungen. Rho genießt das gute Wetter – bald geht's wieder in ungemütlichere Gegenden.



**Sly Boots**


Heruntergekommener Privatdetektiv mit Geldsorgen. Nimmt Job als Bodyguard für Grupos an. Wäre lieber besoffen und reich, als arm und ein Held.

Leuchtreklamen, die wandernden Augen von Wachrobotern, surrende Schwebegleiter, anonymes Gemurmel, im Zwielficht Gesindel. *Blade Runner* lässt grüßen, willkommen in Anachronox. Sagenhafte Außerirdische hatten hier einmal ihre Heimat. Ihre Spuren findet man noch immer; bizarre Maschinen aus jener Zeit, Zweck schleierhaft, arbeiten bis heute. „MysTech“ nennen die Bewohner den verwirrenden Gerätepark und ein bisschen fürchten sie sich vor den Rätseln dahinter. Aber sie bleiben – weil Anachronox ein intergalaktischer Verkehrsknoten ist, weil reiche Geschäftsmänner ständig hier durchmüssen, weil das Leben in der Stadt spannend ist. Und Sly Boots geht ohnehin eine Menge an den vier weichen Buchstaben vorbei. Er braucht Geld, um Schulden zu begleichen, über mehr will er nicht nachdenken. Das ist die Rolle, in die Sie schlüpfen und zu Beginn heißt das, in unfreundlicher Umgebung: Dialoge mit Galgenhumor führen, Handgemengen aus dem Weg gehen. Denn, bis Sie einen Trainer gefunden haben, sind Sie als Kämpfer so brauchbar wie ein Wattenbausch auf Beinen. Auch das gehört



**WURFELSPIELE** Die Kampfszenen sind – ähnlich wie in *Final Fantasy 8* – aufwendig inszeniert. Kamerafahrten und bombastische Effekte sind natürlich inbegriffen.

zu Tom Halls Methodik: Nicht zu viele Möglichkeiten gleich am Anfang freischalten. Also dirigieren Sie Ihre Figur erst mal friedlich aus Sicht der dritten Person durch die futuristischen Kulissen von Anachronox, um

irgendwo einen Auftrag an Land zu ziehen. Bewegungen lenkt die Tastatur, Blickrichtungen bestimmt die Maus.

Als Sie schließlich in einer verrauchten Bar die Adresse von



Das weltweit erfolgreichste PC-Spiel 2000 ist zurück!



# DIABLO

Limited Special Edition  
Ab dem 24. November  
überall im Handel!

Die Vollversion des Kult-Spiels jetzt mit  
Blizzard Fan-Magazin  
und der originalen  
Diablo II Collectors  
Edition DVD  
(Regioncode 2 – 5  
Sprachen)



Für alle Besitzer der  
Vollversion gibt es  
das Blizzard Fan-  
Magazin mit DVD  
ab dem 24.11.00  
überall im  
Zeitschriftenhandel.







**ROTLICHTVIERTEL** Nichts Menschliches ist der Welt von Anachronox fremd: Hier gibt es Bars, Puffs, Spielhallen und Waffenshops.

Grumpos Matavastros zugesteckt bekommen, haben Sie die ersten Rangeleien mit Straßengesocks doch hinter sich. Jetzt hoffen Sie auf leichte Arbeit mit guter Bezahlung. Und was ist? Der betagte Archäologe engagiert Sie als Bodyguard für eine Planetenreise, auf der Sie über Hinweise auf ein unheimliches Verbrechen stolpern: Die Vernichtung des Universums soll herbeigeführt werden. Wer, wie und warum? Keine Ahnung. Dann implodiert plötzlich auch noch Ihr Aufenthaltsort und Sie können sich nur mit hängender Zunge retten. Scheiße passiert eben nie alleine ... Wenigstens kommen Sie von nun an weit herum: Vulkan- gebirge, ein Kloster unter Tage, ein riesiger Insektenbau, eine abgeschottete Forschungskolonie, eine Ruinenstadt, eine Wüstenmilitärbasis, tibetanisch angehauchte Siedlungen, Wälder, Raumstationen und Rotlichtviertel sind nur Beispiele für die kommenden Erholungsreiseziele. Dafür sind Jagdroboter, Höhlenmenschen, mutierte Titanen, Steinkreaturen, Attentäter, Agenten, Soldaten, Drogendealer, Geisterpiraten, Chaosschamanen und griesgrämige Einsiedler schuld an regelmäßigen Kopf- und Knochenschmerzen. Als Verstärkung schließen sich Ihnen, während der knapp 40-stündigen, beinahe linearen Weltallrettung, insgesamt sechs Wesen an (siehe Porträts) – darunter eine digitale Sekretärin. Gleichzeitig begleiten Sie maximal drei Leute. Mit Handlungswendungen ändert sich die Besetzung.

Kampfszenen in *Anachronox* sind spektakulär inszeniert; Schnitt und Kamera tragen die Handschrift film- erfahrener Leute. Wenn Ihre Pappen- heimer in Duellposition gehen, fährt die Kamera schnell in die Totale, um den ganzen Schauplatz zu zeigen. Schlägt dann beispielsweise Sly zu, sehen Sie kurz in sein angespanntes Gesicht, dann frontal auf seine Aus- holbewegung und zum Abschluss



**DIE WAHRHEIT IST DA DRAUßEN** Sly, Rho und Pal-18 sinnieren, welches Interesse jemand an der Zerstörung des Universums haben könnte. Die Lösung muss der Spieler finden.



**ÜBUNG FÜR DEN ERNSTFALL** Zu Beginn seines Abenteuers kann Sly Boots nicht einmal an- ständig kämpfen. Trainingseinheiten ändern das aber schnell.

aus einem passenden Winkel auf den Zusammenprall mit dem Kontrahen- ten. Die Regie liefert cineastische Bilder, als säße John Woo (*Mission Impossible 2*) am Schneidetisch. Naturgemäß funktioniert das nur, weil *Anachronox*-Kämpfe in zeitlich limitierten Runden ausgetragen werden. So können Sie Angriffe zwar nicht direkt lenken, dafür jedoch den Figuren nacheinander Befehle erteilen und das Resultat relaxt betrachten. Jeder Charakter ist imstande, vier unterschiedliche Sonderattacken auszuführen. Wäh- rend sich Sly etwa als Scharfschütze hervortut, packt der Roboter Pal-18 für kurze Distanzen rotierende Klin- gen aus seinem Metalltorso. Kluge Taktiker sollten darüber hinaus den Kampfbereich nach Schaltern und

Ventilen absuchen, denn die Umge- bung ist manipulierbar. Brücken las- sen sich aus- und einfahren, heißer Wasserdampf kann aus Rohren ent- weichen und aus mancher Maschine züngeln auf Knopfdruck Flammen. Kistentürme sind ein ähnlicher Fall: Die stehen da herum? Gehen Sie dahinter in Deckung oder stoßen Sie den Haufen mit Karacho auf Feinde. Richtig beeindruckend wird die Kampfshow, sobald die simplen Waf- fen wie Abflussrohre, Stäbe oder Pistolen Platz machen für MysTech- Instrumente, die entweder gefunden oder – nach einer entsprechenden Ausbildung – gebastelt werden kön- nen. Diese nämlich sind der Magie- ersatz im Spiel; sie beschwören durchsichtige Dämonen herauf, rufen abstrakte Würfel herbei, aus denen

#### Bulletto Anyway



Slys Expartnerin, beruf- lich wie privat. Heute Söldnerin. Die Bezie- hung zwischen den bei- den ist eine Hassliebe mit ständigen Streite- reien und Versöhnungen.

#### Pal-18



Eigenwilliger Roboter, der sehr bissig werden kann – in Kampf und Di- alog. Begleitet Sly seit dessen Kindheit. Treuer Freund und sarkasti- scher Kommentator.





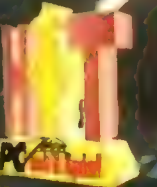
90 %



90 %



88 %



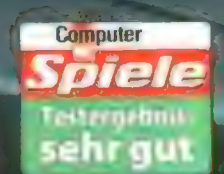
90 %



87 %



87 %



# GRANDPRIX 3

BY GEOFF CRAMMOND

"Sie dürfen uns glauben, dass noch nie ein Rennspiel realistischer aussah!"

"Grand Prix 3 - Der Platzhirsch unter den Formel-1-Simulationen!"

"Grand Prix 3 hält die Fahne der besten Formel-1-Simulation hoch!"

JETZT ÜBERALL IM FACHHANDEL!

[www.grandprixgames.com](http://www.grandprixgames.com)

MICROPROSE

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Game Order © 2000 Geoff Crammond. Alle Rechte vorbehalten.  
"Ein offizielles Produkt der 1998er FIA Formel Eins Weltmeisterschaft" lizenziert von der Formula One Administration Ltd."

"Formel Eins", "Formel 1" und "F1", "FIA Formel Eins Weltmeisterschaft", ebenso wie alle Übersetzungen und Abwandlungen hier von sind Warenzeichen der Formula One Firmengruppe.







**KURIOSITÄTENKABINETT** Pal-18 rollt zwischen grünen Mutanten und übergroßen Insekten umher. Lange kann das nicht gut gehen. Neben Kämpfen stehen natürlich Rätsel und Dialoge auf der Tagesordnung.

**Paco Estrella**



Gescheiterter Superheld mit Alkoholproblemen. Nach der Flucht aller Verbrecher von seinem Planeten ohne Lebenssinn. Findet in der Gruppe Halt.

gelbe Blitze schlagen, lassen Asteroiden durch Feuerwirbel direkt auf entsetzt guckende Opfer stürzen, erzeugen elektrische Tornados, lähmen, verbrennen oder schießen. Und durch Teamwork dürfen die Wirkungsformen noch kombiniert werden.

In Ruhepausen sollten Sie beizeiten die Macken und Fähigkeiten Ihrer Begleiter kennen lernen. Letztere zuerst: Sly kann virtuos mit Dietrichen hantieren, Stiletto setzt ihre weiblichen Reize lasziv ein, Pal-18 tauscht mit anderen Computern Infos in Bits und Bytes, Grupos argumentiert und labert Lebensformen aller Art in Grund und Boden, Rho ist für wissenschaftliche Analysen zuständig und Paco haut einfach drauf. Die negativen Seiten der Damen und Herren rangieren derweil von Zickigkeit bis Gier und fördern bis zum Schluss böse Überraschungen zutage. Daraus ergeben sich gute wie schlechte Kombinationen für jede neue Situation. Kostproben: Bei der Flucht aus einem brennenden Labor macht sich Pal-18s Softwarewissen bezahlt – er überredet Sicherheitstüren zum Öffnen. Für Observationen mit Fotoapparat ist dafür Sly wie gemacht. Stellen, an denen Sie in der einen Partybesetzung gescheitert sind, sollten Sie also später in einer anderen Kombination erneut aufsuchen.

Größere Begebenheiten in der Story werden in Zwischensequenzen erzählt, deren Inszenierung den

Kämpfen kein Stück nachsteht. Zooms, Schnitte und Perspektiven halten auch in längeren Gesprächen die Spannung. Was besonders an der lebensgetreuen Mimik der Figuren liegt: Die Gesichter sprechen Bände; Lügner entlarven sich und harte Männer lassen ihren weichen Kern kurz aufblitzen.

Für Lacher sorgen vor allem Randepisoden wie die Unterhaltung mit einem verrückten Roboter, der sich für einen Dollar gerne selbst in einen Abgrund werfen würde. Oder wie diese: Für ein Flugticket können



**STERNENFAHRER** Die Flughäfen der Zukunft sind der wichtigste Wirtschaftsfaktor: Ihre Navigationssender machen interstellaren Handel erst möglich. Sly kümmert das wenig – noch.



**ARMAGEDDON** Mit Hilfe von MysTech-Waffen werden Sie zu Zeremonienmeistern der Hölle.

Sie Sly in einer Bar auf die Bühne schicken. Steht er oben, leuchten im Bild Tastaturkommandos auf. Geben Sie diese erfolgreich ein, folgen erotisch gemeinte Verrenkungen, der Applausmesser schlägt aus und ein paar Girls rasten aus. Ein anderes Mal jagen Sie per Gleiter wie in *Rebel Assault* auf vorgegebenen Bahnen durch ein Höhlensystem und ballern besseres Kanonenfutter vom Bildschirm. Schwierigkeit: null. Abwechslung: gegeben.

Grafisch hinkt der Titel naturgemäß ein bisschen. Manche Models sehen arg klobig aus, manche Geräte sind plumpe Klötze mit Farben drauf. Aber erstens läuft das Ding flüssig und zweitens sind die atmosphärischen Effekte hier ein vollwertiger Ersatz für runde Oberflächen und all den modischen Kram: Nebelschwaden wabern über den Boden, wo es passt; buntes Licht erzeugt abwechselnd kühle, düstere oder gemütliche Stimmung und die Kulissen sind ständig in Bewegung: In Anachronox-Stadt etwa laufen weit entfernte Menschen kopfüber an der Decke entlang, Schiffe starten und landen, allenthalben ist reger Betrieb. Das passt so.

Daniel Ch. Kreiss







# Im Sumpf des Verbrechens

Mafia verknüpft geschickt Elemente aus Driver und Hitman zu einem der interessantesten Titel des neuen Jahres.

■ ENTWICKLER Illusion Softworks ■ ANBIETER Take 2 ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 2. Quartal 2001 ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut

## QUICKIE

**Wie viele Städte werde ich im Spiel besuchen können?**

Nur eine einzige, aber die wird es in sich haben. Die riesige Metropole Lost Heaven bietet neben unzähligen begehbaren Gebäuden auch mehrere Stadtviertel und eine Vielzahl an Charakteren und Fahrzeugen. In Verbindung mit den über 130 einzigartigen Häusern wirkt Lost Heaven daher äußerst realistisch.

**Die Grafik wirkt sehr detailliert. Wird Mafia nur auf High-End-Rechnern vernünftig laufen?**

Nein, bei unserem Besuch lief die fertige Stadt auf einem Celeron-400-System mit GeForce 256 praktisch ruckelfrei. Die endgültige Version soll auch auf TNT-2-Ultra-Karten gut spielbar sein.

■ **ICH FAHR TAXI**  
Tommys schlichte Motor-droschke empfiehlt sich trotz bescheidener Leistung besonders für Missionen, in denen unauffälliges Vorgehen gefragt ist.



**Gewissenskonflikte werden sich Mafia-Spieler nicht leisten können: Erpressung, Raub und Mord gehören ebenso zu Ihrem Alltag wie Straßenrennen in hochgezüchteten Oldtimern.**

**H**ollywood-Legende Martin Scorsese hätte seine Freude an der Geschichte des Gangsters Tommy:



**PROMENADENMISCHUNG** Wer sich vom anstrengenden Gangster-Job erholen will, macht einen Spaziergang am örtlichen Hafenbecken.

Der abgebrühte Nobilverbrecher trifft eines Tages in seinem Stammlokal einen Beamten der örtlichen Polizei und nutzt die Gelegenheit zu einer schockierenden Lebensbeichte.

Bevor er nämlich zur rechten Hand des allmächtigen Mafia-Bosses Don Salieri wurde, ging Tommy als Taxifahrer einem wesentlich friedlicheren Gewerbe nach. Damit war es jedoch an dem Tag vorbei, als zwei flüchtende Gangster ihn mitsamt seinem Wagen entführten und den braven Fahrer mit vorgehaltener Waffe zwangen, die herannahende Polizei abzuschütteln. So beginnt die Geschichte des Ganoven-Epos *Mafia*. Als Spieler übernehmen Sie die Hauptrolle und verfolgen Tommys unfreiwillige Karriere im Dienste der Unterwelt. Die Rückblenden, in denen Sie die Kontrolle über den Protagonisten übernehmen, erzählen von den rund 20 Missionen, in denen Tommy vom einfachen Fluchtfahrer und Schutzgelderpresser zum meistgesuchten Mann der Stadt aufstieg.

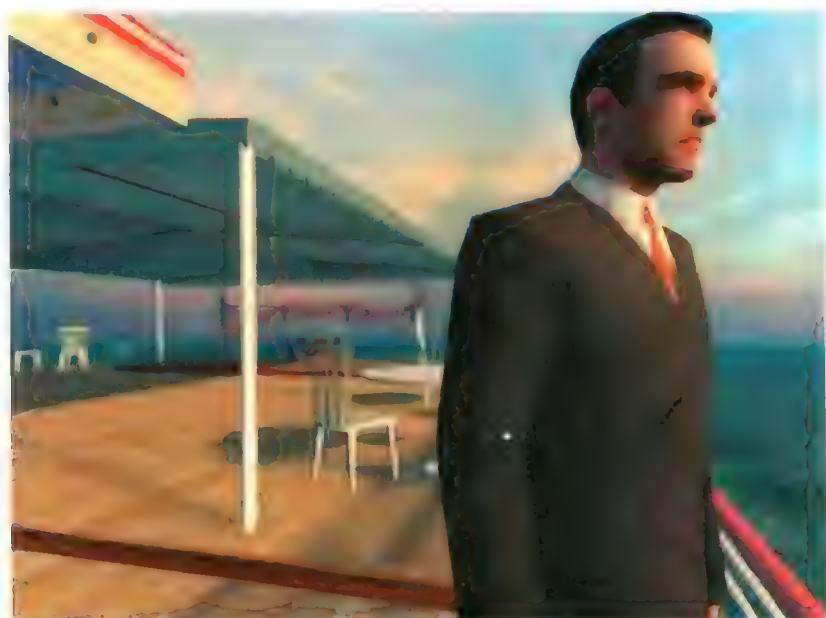
Die fiktive Metropole namens Lost Heaven, die sich über insgesamt

zwölf Quadratmeilen virtuellen Stadtgebietes erstreckt, erinnert optisch an amerikanische Großstädte zur Blütezeit des organisierten Verbrechens. Tatsächlich haben die Entwickler beim Entwurf der Straßenzüge zahlreiche echte Gebäude aus dem New York, Chicago oder Washington der 20er-Jahre im Computer nachgebaut und mit zufällig platzierten Hochhäusern kombiniert. Auf diese Weise soll der fassadenhafte Einheits-Look anderer Spiele, beispielsweise *Driver*, vermieden und eine problemlose Orientierung in den Straßen von Lost Heaven ermöglicht



**WILLKOMMEN IN DER HOLLE** Auch die Vororte der Stadt dürfen besucht werden.





**ZEIG MIR DEIN GESICHT** Dank realistisch animierter Visagen mit situationsabhängiger Mimik wirken die Charaktere sehr real.

werden. Für einen noch realeren Eindruck sorgen ferner charakteristische Viertel, die sich bereits auf den ersten Blick deutlich voneinander unterscheiden. In Chinatown stehen zum Beispiel verspielte Pagodenbauten im asiatischen Stil und die Straßen werden von geschäftigen Einwanderern aus dem Reich der Mitte bevölkert.

Sie erkunden die virtuelle Metropole entweder ganz bescheiden zu Fuß oder greifen für größere Entfernungen auf eines von 60 simulierten Autos zurück. Diese fahrbaren Untersätze werden Ihnen entweder von der Familie zur Verfügung gestellt oder müssen an der nächsten Straßenecke geklaut werden. Ein Blick in den Fuhrpark treibt Oldtimer-Fans die Freudentränen in die Augen: Vom einfachen Ford Model T bis hin zum sündhaft teuren Düsenberg Speedster reicht die Auswahl.

Neben der edlen Grafik wird die aufwendige Fahrphysik der Vehikel eines der Highlights des Spieles darstellen. Als leidenschaftlicher Rennspiele-Fan lag Chef-Designer Daniel Vávra dieser Aspekt besonders am Herzen und so betrieb man bei der Simulation der klassischen Benzinschleudern einen ungewöhnlich

**Dank der selbst entwickelten, ausgeklügelten Technik sollen auch Spieler ohne High-End-PC in den Genuss der Gangster-Saga kommen.**



**FLUSSFAHRT** Auf diesem imposanten Schaufelraddampfer müssen Sie einen äußerst heiklen Auftrag diskret erledigen.

# PACIFIC WARRIORS

AIR COMBAT ACTION

## WENN DER HIMMEL ZUR HÖLLE WIRD.

Die vernichtende Schlacht von '41 um "Pearl Harbour" ist wieder aufgeflammt. Das Heulen der Triebwerke zerreit die herrliche Pazifik-Idylle... Maschinengewehr-Salven durchsieben den Himmel. Rauchsäulen verdunkeln die Sicht. Als Bomber-Pilot kennst Du keine Angst, wenn Du in unglaublichen Manövern den Feind in die Knie zwingst.

25 Einzelspieler-Missionen, 3 Flugzeugtypen und diverse schlagkräftige Waffensysteme machen dieses realistische Flug-Action-Game zu einem packenden Ereignis.







**LITTLE ITALY** Das Einwandererviertel erinnert mit seinen schmutzigen Fassaden inklusive endlos langer Wäscheleinen an die übelsten Ecken von New York. Das Elendsviertel gehört zum Hoheitsgebiet Ihres Dons.

**Im Rausch der Geschwindigkeit:** Die exakt nachgebauten Autos verfügen über originalgetreue Fahrwerke und Motoren.

hohen Aufwand: Sämtliche Autos verfügen über exakt nachgebildete Fahrwerke und Motoren, die anhand der Originaldaten abgestimmt wurden. Kollisionen mit anderen Fahrzeugen oder Gebäuden verformen die geschwungenen Blechkleider und verwandeln schicke Nobelkarossen in traurig qualmende Blechhaufen. In den meisten Aufträgen sollten Sie allerdings auf eine zurückhaltende Fahrweise achten. Die Polizei von Lost Heaven nimmt es nämlich wie die Kollegen in *Driver* mit der Einhaltung der Verkehrsregeln sehr genau. Wer sich zu viele Übertretungen zuschulden kommen lässt, zieht unweigerlich die Aufmerksamkeit der Ordnungshüter auf sich und kann bald kaum noch ungestört seinen illegalen Geschäften nachgehen.



**SCHRAUBERPARADIES** In der Autowerkstatt der Familie werden Ihre Wagen instand gehalten und für die Einsätze fit gemacht.

Um den eigenen Fahrstil zu perfektionieren, müssen Sie sich nicht direkt in den chaotischen Verkehr der Innenstadt wagen: Am Rande der Metropole befindet sich eine ausgewachsene Rennstrecke, die Sie regelmäßig besuchen sollten, um den Umgang mit den Blechkutschen zu üben. Als Bonus wollen die Programmierer übrigens ein kostenloses Rennspiel à la *Need for Speed: Porsche* mitliefern, das quasi als „Abfallprodukt“ der *Mafia*-Entwicklung entstand.

Nach über zwei Jahren Entwicklungszeit hat das Team im tschechi-

schen Brunn inzwischen das Design sämtlicher Aufträge abgeschlossen. Derzeit wird die komplette Storyline ins Spiel implementiert und am Verhalten der Bewohner von Lost Heaven gefeilt. Anhand einer der komplizierteren Szenarien erläuterten die Entwickler die unterschiedlichen Herausforderungen, die den Spieler in Lost Heaven erwarten werden. In unserem Beispiel muss Tommy einen in Ungnade gefallenen Lokal-Politiker aus dem Weg räumen, der sich auf einer Wahlkampfveranstaltung befindet. Bewaffnet mit einem Scharfschützengewehr, erkundet der Spieler nun die Umgebung des korrupten Volksdieners und sucht ein ruhiges Plätzchen für den Todesschuss. Hierfür bietet sich eine heruntergekommene Fabrik an, die von einer Horde Obdachloser bevölkert wird. Die heimatlosen Gesellen erweisen sich als äußerst aggressiv und versuchen, Tommy mit Gewalt zu vertreiben. Natürlich kann der harte Gangster die Penner mit der Waffe zum Schweigen bringen, muss dann aber damit rechnen, dass er beim Verlassen des Gebäudes von einer Hundertschaft der Polizei erwartet wird. Wem also Freiheit und Leben lieb sind, der muss einen eleganten Weg vorbei an den Clochards finden, um so ungestört den Auftrag durchführen zu können.

Ähnlich wie das Verbrecher-Epos *Hitman* soll *Mafia* dem Spieler also größtmögliche Freiheiten beim Bewältigen der Aufgaben einräumen. Für jede Mission stehen unterschiedliche Lösungswege parat. Es bleibt Ihren persönlichen Vorlieben überlassen, wie Sie die Wünsche des Dons in die Tat umsetzen.

Sascha Gliss



**PLATZ DA!** Wie in anderen urbanen Fahrspielen bringen sich unschuldige Zivilisten durch einen Sprung in Sicherheit, bevor sie von den heranrasenden Autos getroffen werden können.





**Der Ball ist rund!**





■ **HÖLLISCHES DUO**  
Der Barbar und die Zaubererin bekommen Verstärkung: Zwei neue Mitstreiter wollen mit ihnen den teuflischen Baal besiegen.

# Kein Frieden in Sicht

Machtwechsel im Fantasyreich: Kaum ist der Höllenfürst besiegt, greift schon ein neuer Bösewicht nach der Macht.

■ ENTWICKLER Blizzard ■ ANBIETER Havas Interactive ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 1. Quartal 2001 ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut

## QUICKIE

Wird man die neuen Charaktere auch im Battle.net spielen können?

Selbstverständlich. Allerdings werden Spieler, die das Add-On installiert haben und solche, die lediglich über das Original verfügen, nicht mehr gemeinsam durch die Online-Welten wandern.

Wie umfangreich wird das neue Kapitel ausfallen?

Laut Blizzard dürfte die Jagd auf Baal ungefähr so groß werden wie der dritte oder vierte Akt von *Diablo 2*.

**Der Teufel ist tot; es lebe der Teufel! Zwar ist Oberbösewicht Diablo zum guten Schluss endlich in die ewigen Jagdgründe eingegangen; von Ruhe und Frieden ist in der düsteren Fantasywelt aber noch lange nichts zu spüren. Ein boshafter Dämon namens Baal sieht die Chance seines untoten Lebens gekommen und greift nach der Macht.**

Die Hintergrundgeschichte des im kommenden Jahr erwarteten Zusatzpakets setzt exakt am Ende des vierten Akts von *Diablo 2* an: Nach dem Tod des Höllenfürsten tritt ein neuer Bösewicht auf den Plan: Der finstere Baal residiert im Hochland der Barbaren und ist dort auf der Suche nach einem so genannten Weltenstein, der ihm die Macht geben würde, die Grenze zwischen Himmel und Hölle verschwinden zu lassen. Ein unfassbares Chaos wäre die Folge. Nach dem Sieg über Diablo bleibt Ihrem Helden (den Sie selbstverständlich aus dem ursprünglichen Spiel übernehmen können) also keine Zeit, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen: Die Jagd auf Baal ist eröffnet.



**STREITBARE SCHÖNHEIT** Mit einer verärgerten Attentäterin ist nicht gut Kirschen essen: Hier malträtiert unsere Heldin einige Monster mit grünen Giftgasen.

Der erste Eindruck, den man beim Betreten des Hochlands der Barbaren bekommt, ist der eines Schlachtfeldes: In den kargen, vertrockneten Steppen und den höher gelegenen Eiswüsten werden Sie

Zeuge der Auseinandersetzungen, die zwischen den dort lebenden Barbaren und Baals Horden toben.

Neben zahlreichen neuen Waffen, Ausrüstungsgegenständen und Edelsteinen dürften vor allen zwei neue



NOMINIERT ZUM  
SPEL DES JAHRES  
(PC JOKER)



*"Mag unser Nationalteam auch noch Jahre für den Neuaufbau brauchen, PC-Fans erwartet bereits hier ein Spiel auf höchstem Niveau!"*

(PC Joker 09/00)

*„Bessere Spielzüge als beim Kicker Fußballmanager 2 bekommen Sie bei keinem anderen Manager zu sehen“*

(PC Action 09/00)



*"Der Kicker Fußballmanager 2 glänzt durch seine vorbildliche Menüführung"*

(Gamestar 10/2000)



## Jetzt im Handel!

- Neue und komplett überarbeitete Menüpunkte in hoher Auflösung
- Berechnung aller Spiele "live"
- Einfachste Bedienung
- Spannende Konferenzschaltung
- Fußball wie im "Digitalfernsehen": Bis zu 16 Spiele auf einem Bildschirm
- Auch im Netzwerk und Internet spielbar

KOCH  
DISTRIBUTION

089/85795120  
ECD425005K



heart-line  
SOFTWARE MIT HERZ

www.heart-line.de





**MENSCHEN, TIERE, SENSATIONEN** Als Druide können Sie sich nicht nur eine Horde von Wölfen und Bären untertan machen, sondern sich in besonders schwierigen Situationen auch selbst in einen Vierbeiner verwandeln.

**Während sich die Attentäterin mit asiatischen Kampftechniken zur Wehr setzt, vertraut der Druide auf die magischen Kräfte der Natur.**

Charakterklassen für Aufsehen sorgen. Die Attentäterin täuscht zwar zunächst nicht zuletzt wegen ihres zierlichen Körperbaus Verletzlichkeit vor; besonders im Nahkampf sollte man ihre Fähigkeiten aber nicht unterschätzen. Die Dame beherrscht nämlich alle möglichen Arten asiatischer Kampftechniken und wehrt sich mithilfe von Stiefeln und Metallklauen gegen die anstürmenden Monsterhorden. Gleichzeitig hat sie noch die Fähigkeit, Ihren Gegnern Fallen zu stellen: Das Arsenal reicht von Feuerbomben, die bei Berührung explodieren über Gasgranaten bis hin zu kompliziert ausgetüftelten mechanischen Türmen, die nahende Ungeheuer mit Blitzattacken außer Gefecht setzen. Wie es allerdings möglich sein soll, innerhalb des aus *Diablo 2* schon bekannten chaotischen Kampfge-

tümmels die nötige Ruhe und Konzentration zur exakten Platzierung der Fallen zu erlangen, bleibt bislang noch das Geheimnis der Entwickler.

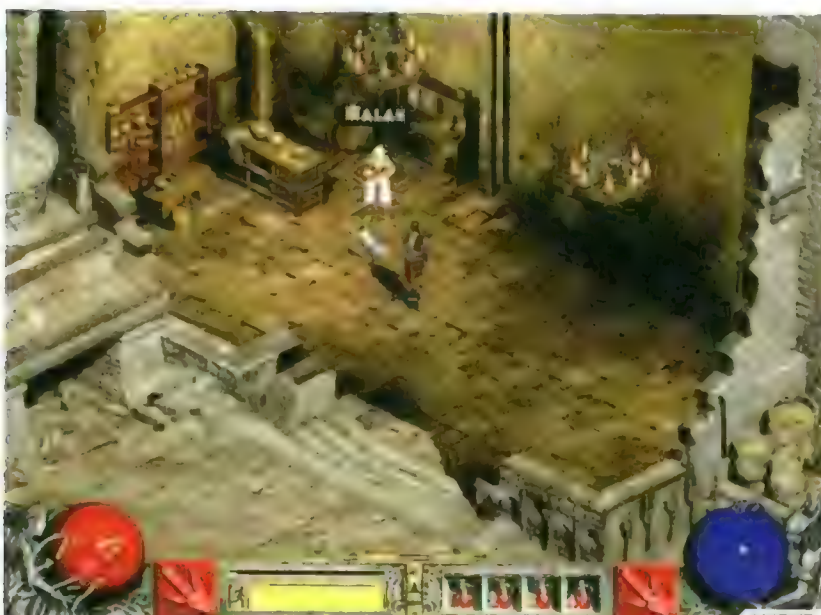
Für Einsteiger deutlich besser geeignet ist dagegen der Druide: Der Zauberkundige nutzt in erster Linie die Kräfte der Natur, um den höllischen Heerscharen zu trotzen. Neben magischen Feuer- und Luftzaubern ist er auch in der Lage, Pflanzen zu erschaffen, die seine Widersacher als Dünger missbrauchen oder wahre Wirbelwinde heraufzubeschwören, die in rasendem Tempo alles vernichten, was ihnen in die Quere kommt. Doch

das ist noch nicht alles: Ähnlich wie der Beschwörer in *Nox* kann auch der Druide sich wahre Armeen aus Wölfen, Hunden und anderen Kreaturen zusammenstellen, die ihn dann im Kampf unterstützen. Wenn die Lage trotz all dieser beeindruckenden Taktiken doch einmal aussichtslos erscheint, verwandelt sich der Tausendsassa einfach selbst in eine Bestie und schlägt die Diener Baals in die Flucht. Auf Wunsch kann er die Gestalt eines Grizzlybären, eines Geiers oder eines Wolfs annehmen.

Unter den neuen Monstern, gegen die Sie antreten werden, sind neben einer riesigen Drachenart und einer bislang unbekannten Rasse von Untoten auch die so genannten Overlords. Ähnlich wie die aus *Diablo 2* bekannten Schamanen scharen auch diese Kreaturen zahlreiche Untergebene um sich, die sie bei Bedarf wiederbeleben können. Interessanterweise verhalten sich die neuen Ausgeburteten der Hölle sehr viel intelligenter als ihre doch eher dumpfen Vorgänger aus *Diablo 2*: Die Overlords versammeln beispielsweise ihre Diener um sich, wenn sie sich bedroht fühlen und können stark verletzte Untertanen sogar heilen. Zusätzlich sind viele Ungeheuer jetzt in der Lage, Höhenunterschiede in der Landschaft zu erkennen und für ihre Zwecke einzusetzen.

Wer den eigentlichen Höllenfürsten noch nicht besiegt hat, sollte sich beeilen: Da der fünfte Akt direkt an das letzte Kapitel von *Diablo 2* anknüpft, werden nur erfahrene Helden, die *Diablo* schon wenigstens einmal in die ewigen Jagdgründe befördert haben, in den Genuss des Zusatzpakets kommen.

Andreas Sauerland



**GUT VERSTECKT** Im Inneren dieser alten Ruine treffen Sie auf Flüchtlinge, die Ihnen Hilfe, Waffen oder Heiltränke anbieten.



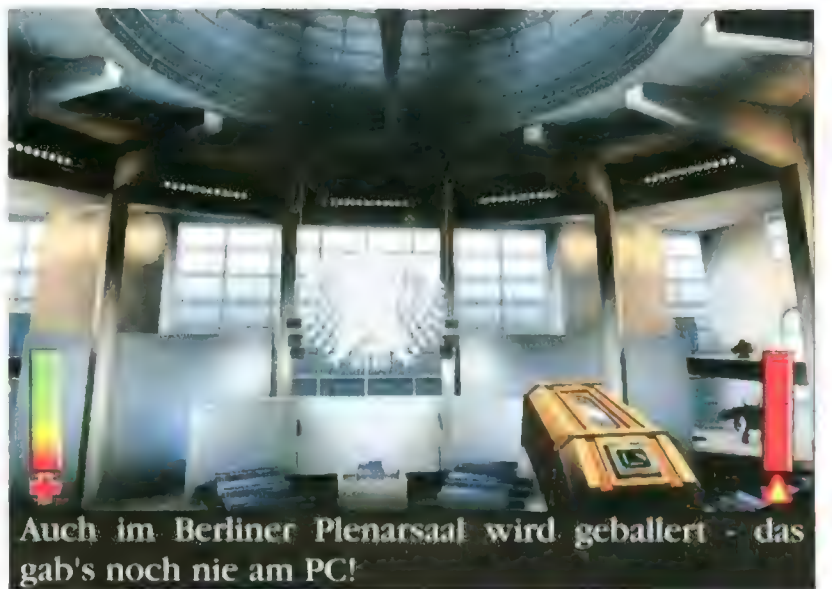
**AM ABGRUND** Kälteempfindlich sollten Sie im Hochland der Barbaren nicht gerade sein. Hier gehören Eiswüsten und imposante gefrorene Wasserfälle zum Landschaftsbild.



# Monsterjagd im Münchner Hofbräuhaus!


**DAVILEX**

**Deutschland** - Schreckliche Szenen spielen sich ab! Außerirdische Monster belagern die bekanntesten Gebäude in ganz Deutschland und wollen die Herrschaft übernehmen. Die Großstädte Köln, München, Hamburg, Berlin und Frankfurt sind bereits in ihrer Hand. Wer soll uns retten? - Jetzt gibt's den abgefahrenen Fun-Shooter in den Originalschauplätzen Deutschlands im Handel! "Invasion Deutschland" - von DAVILEX.



Auch im Berliner Plenarsaal wird geballert - das gab's noch nie am PC!

## +++ Wichtiges +++

### +++++ Schauplätze +++++

**Hamburg:** Speicherstadt, Rathaus - **Berlin:** S-Bahnhof unter den Linden, Brandenburger Tor, Reichstag/Plenarsaal - **München:** Hofbräuhaus, Rathaus - **Frankfurt:** Römerberg - **Köln:** Alter Markt, Kölner Dom, Wallraf-Richartz-Museum

### +++++ Verkaufspreis +++++

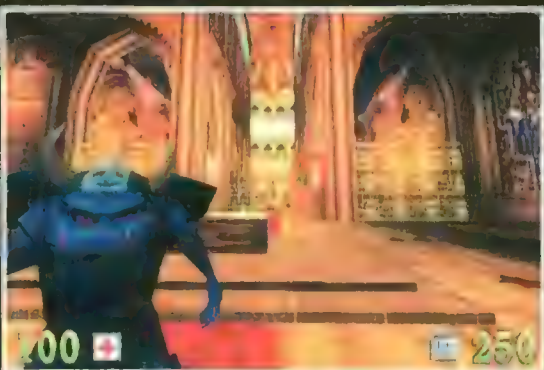
DM 69,95 unverbindliche Preisempfehlung

### +++++ Bestellhotline +++++

Tel.: 089 857 95 181  
[www.davilex.de](http://www.davilex.de)

## Mein Gott! Kölner Dom besetzt

**Köln** - Nicht einmal vor dem Kölner Dom machen die Monster halt. Auch andere Gebäude der Kölner Innenstadt sind in ihrer Gewalt. Doch noch ist nichts verloren! Retten Sie Deutschland vor der großen Invasion!



Spannende Ballerei in Originalgebäuden Deutschlands

Geniale Spiel-Idee! Gab es so noch nie in Deutschland!

15 spannende Levels in Berlin, Hamburg, München, Frankfurt & Köln

Für DAVILEX das PC-Spiel des Jahres 2000!

Viele knifflige Rätsel in packenden Abenteuern zu lösen

Mega-Action und stundenlanger Spielspaß

Der abgefahrenste Fun-Shooter des Jahres (USK 12 Jahre)





# Sportsfreunde.

VERTICAL: RICHARD WARE  
THQ 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111  
"Mercedes-Benz" is a registered trademark of DaimlerChrysler AG.



Die original Mercedes-Benz Truck-Race-Simulation für PC-CD-ROM. 8 High-Detail-Trucks > ungedrosselt mit 250 km/h > 3D-Cockpit > reale Fahrphysik > original Teams > authentische Modi > Fun- und Original-Tracks > jetzt probefahren.

PC CD-ROM



SYNETIC  
THE SIMULATION

[www.mbtr.de](http://www.mbtr.de)

THQ  
[www.thq.de](http://www.thq.de)



# Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

**Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.**

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufragen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas großem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der

klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.



**Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.**

### Im Vergleich

Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

- Blau** Referenzklasse
- Grün** Oberklasse
- Gelb** Gehobene Mittelklasse
- Orange** Mittelklasse
- Rot** Unterklasse

### Jahreszeugnis

Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

### Minimalkonfiguration

Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

### Empfohlene Konfiguration

PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.

## TESTURTEIL

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt

- Testkandidat** Ausgabe: Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.
- Vergleichsspiel 1** Ausgabe: Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- Vergleichsspiel 2** Ausgabe: Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- Vergleichsspiel 3** Ausgabe: Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.
- Vergleichsspiel 4** Ausgabe: Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

### Der Testkandidat

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MEHRSPIELER
Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik	Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik	Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung	Eine kurze Beschreibung der Mehrspielermodus
Schulnote	Schulnote	Schulnote	Schulnote

# 99%

## SPIELS PAß

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium X	Pentium X
X MB RAM	X MB RAM
XxCD-ROM	XxCD-ROM
HD: X MB	HD: X MB

GRAFIK	SOUND
Software	X EAX (SBLive!)
3dfx/Glide	✓ Aureal 3D
Direct 3D	✓ Dolby Surround
Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC X Netzwerk X Internet X
Anzahl der Spieler pro CD
CDs pro Packung

STEUERUNG
Force-Feedback

### Der Spielspaß

Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

### Grafik-Standards

Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick

### Sound-Standards

Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick

### Mehrspielermodus

Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über ...

- ... die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
- ... die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
- ... die Anzahl der CD-ROMs pro Packung

Testcenter

Spielname

installiert und läuft

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Sehr gute Performance auch auf alter Hardware.

- Unterstützt Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten
- Verschiedene Installationen für DirectX und Glide
- Jeweils drei verschiedene Installationsgrößen für optimale Performance
- Test-Version hatte noch Probleme mit DirectX 7

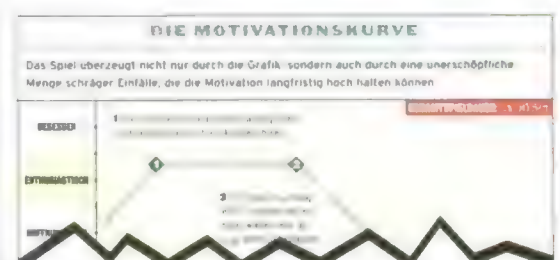
PC-Games-Techniker Sascha Pilling erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.

### SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

	PROZESSOR	Pentium III 450	Pentium III 500	Pentium III 550	Pentium III 600	Pentium III 650	Pentium III 700	Pentium III 750	Pentium III 800
<b>Voodoo2</b>									
Diamond Monster 3D II									
<b>Voodoo Banshee</b>									
Diamond Monster Fusion									
<b>Voodoo3</b>									
Diamond Monster 3D II									

Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✗
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✗
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✗
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✗
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✗
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✗
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✗



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt“ (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.



# Liebesgrüße aus London

James Bond kann abdanken: Cate Archer ist cooler, witziger, geschickter – und mindestens genauso attraktiv.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Monolith/Fox Interactive ■ ANBIETER Electronic Arts ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 16 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- Fast 60 Levels
- 15 Spielwelten
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Über 30 Waffen
- Mehr als 20 Charaktere
- 10 Mehrspielerkarten

**Nur damit Sie's wissen: Muskelbepackte Raketenwerferträger in düsteren 08/15-Korridoren sind in Zukunft megaout. Die Dame, auf deren Konto dieser Richtungswechsel im 3D-Action-Bereich geht, nennt sich Cate Archer. Die Agentin ist klug, schön, schrill – und die Heldin im aufregendsten Shooter des Jahres.**

**D**ie 60er-Jahre. Schöne Musik, lustige Frisuren, Lavalampen und scheußliche Wohnungseinrichtungen. Besorgte Eltern regten sich über eine bis dahin wenig bekannte Popgruppe namens The Beatles auf, junge Frauen konnten sich in Deutschland erstmals die Pille verschreiben lassen und abends mussten alle *Raumpatrouille Orion* gucken. In dieser fernen und seltsamen Zeit geht irgendwo in England eine junge Geheimagentin ihrer Arbeit nach. Ihr Name ist Cate Archer.

*No One Lives Forever* ist ein 3D-Shooter der ganz besonderen Art. Statt sich wie in *Unreal*, *Half-Life* und Co. mit Handgranaten, Flammenwerfern und Plasmakanonen gegen grau-

enhafte Mutanten aus dem All zu wehren, übernehmen Sie hier die Rolle der zierlichen und intelligenten Hauptperson, die im Auftrag einer geheimen Organisation namens UNITY kleinere Aufträge erfüllen darf. Bei einer dieser Missionen geht eines Tages etwas schief: In Marokko wird Cates engster Vertrauter, der UNITY-Mitarbeiter Bruno, vor ihren Augen niedergeschossen. Als sie daraufhin in die Zentrale ihrer Auftraggeber zurückkehrt, wird ihr eröffnet, dass Bruno nicht der einzige Agent war, der in den letzten Wochen auf mysteriöse Weise ums Leben gekommen ist. Der Drahtzieher des mörderischen Komplotts ist schnell ausgemacht: Dmitj Volkov, russischer Terrorist und Anführer der verbrecherischen Organisation HARM, hegt aus verschiedensten Gründen einen Groll gegen den englischen Verband und wird nicht eher Ruhe geben, bis das letzte Mitglied von UNITY in die ewigen Jagdgründe eingegangen ist. Ungewöhnliche Zeiten erfordern ungewöhnliche Maßnahmen – und so wird kurzerhand beschlossen, die eigentlich noch viel zu unerfahrene Cate

**Stil und Geschick statt Granatenwerfern: Cate Archer nutzt die Waffen einer Frau.**

**■ GEFÄHRLICHE SCHÖNHEIT** Geheimagentin Cate Archer rückt ihren zahlreichen Gegnern mit Stil, Charme und explodierenden Lippenstiften zu Leibe.







**TYPISCH DEUTSCH** Die Entwickler hatten offensichtlich Ahnung von bayerischen Bräuchen. Besonders lecker: Fleischgelatine.



**GENIALES AMBIENTE** Besuch in einem Beatclub: Die schrille Kulisse erzeugt perfekt die Atmosphäre der psychedelischen 60er-Jahre.

Wer nicht wild um sich ballert, sondern möglichst lange unentdeckt bleibt, kassiert ein Lob vom Vorgesetzten.

Archer auf Volkov und seine Mitstreiter anzusetzen.

Die Jagd auf Volkov führt die schöne Agentin einmal rund um den Erdball. Nach ihrem Marokko-Ausflug bereist sie die Alpen, schaut sich auf dem Münchner Oktoberfest um, besucht einen zweifelhaften Nachtclub in Hamburg und spioniert in der Stasizentrale in Ostberlin. Weitere Reiseziele sind Amerika, die Karibik, Afrika - und schließlich sogar das Weltall. Im Laufe der Handlung wird Agent Archer geheime Dokumente stehlen müssen, von einem sinkenden Frachter flüchten, ohne Fallschirm aus einem Flugzeug geworfen werden, unter Wasser gegen Haie kämpfen, Wissenschaftler befreien und vieles mehr. Ähnlich wie in *Half-Life* haben sich die Entwickler einiges ausgedacht, um den Spieler von einer unerwarteten Situation in die nächste zu jagen. Egal, ob Sie gerade einen verschrobene deutschen Forscher aus einem streng bewachten Bürokomplex geleiten müssen oder einen zwielichtigen gegnerischen Agenten auf die Damentoilette locken, um ihn dort zu überwältigen: Standardsituationen, in denen einfach auf alles geballert werden kann, was sich bewegt, werden Sie in *No One Lives Forever* kaum zu Gesicht bekommen.

Überhaupt ist die Anwendung reiner Waffengewalt selten der beste Weg zum Erfolg. Ähnlich wie in *Dark*

*Project* oder auch *Deus Ex* kommt man oft wesentlich eleganter und sicherer ans Ziel, wenn man im Verborgenen operiert. Wer sich vor den Blicken der Gegner und Überwachungskameras konsequent verbirgt, Terroristen lautlos aus dem Hinter-

halt erledigt und so lange wie möglich unentdeckt bleibt, kassiert unter Umständen nach Abschluss der Mission einen netten Bonus und lebt mit Sicherheit sehr viel gesünder.

Ergänzend zu den aus 3D-Shootern mittlerweile leidlich bekannten

## Das Kuriositätenkabinett

Monty Python lässt grüßen: Die Hauptpersonen von *No One Lives Forever* könnten glatt einer britischen Comedy-Serie entsprungen sein.

Drei gelangweilte Diven, ein rachsüchtiger Russe, eine Größenwahnsinnige Opernsängerin und ein bärbeißiger Schotte: Die Besetzung von *No One Lives Forever* ist ebenso bizarr wie international. Hier sind einige der ungewöhnlichsten Darsteller.



### Die Operndiva

Das Schicksal der Inge Wagner ist wahrlich tragisch: Als verkannte Opernsängerin und angebliche Verwandte Richard Wagners hat sich die Bayerin frustriert dem Verbrechen zugewandt. Sie bestraft ihre Untergebenen mit Kostproben ihrer Sangeskunst.



### Der Schotte

Sie sehen richtig - auch Harry aus dem Big-Brother-Haus hat eine Rolle in *No One Lives Forever*. Spaß beiseite: Der bärbeißige Schotte ist schwer einzuschätzen. Einerseits macht er mit Inge Wagner gemeinsame Sache, andererseits scheint ihm Cate Archer sehr am Herzen zu liegen ...



### Der Bösewicht

Volkov ist der Name des Mannes, hinter dem alle her sind. Der Anführer von HARM eliminiert Agenten von UNITY - unter anderem auch Cates engsten Vertrauten. Kein Wunder, dass Frau Archer den Fiesling am liebsten im Alleingang erledigen möchte.

### Die Heldin

Cate Archer wollte ursprünglich alles andere als Geheimagentin werden. Nach einigen Gaunereien landete sie dennoch auf der richtigen Seite des Gesetzes - und wird unversehens zur wichtigsten Person bei UNITY.



### Das tödliche Trio

Diese drei Damen tauchen erst spät auf - dann aber gewaltig! Die gelangweilten Models entpuppen sich als Nahkampfexpertinnen und heizen unserer gestressten Heldin ordentlich ein.



**IM VISIER** Das Scharfschützengewehr ist in vielen Missionen die wichtigste Waffe.





**LATEXLUDE** Cate Archer bereitet sich auf ihren Tauchgang vor. Selbst in dem Kunststoffkostüm macht sie noch eine gute Figur.

**Cate verfügt über ein Waffenarsenal, das selbst James Bond erblassen lassen würde.**

Standardwaffen (Revolver, Scharfschützengewehr, Maschinenpistole) verfügt Cate Archer über eine Vielzahl spezieller Gegenstände, die den Erfinder des explodierenden James-Bond-Kugelschreibers erblassen lassen würden: Neben einer Haarnadel, die sowohl zum Knacken von Türschlössern als auch als tödliche Giftspritze bei Gegnern eingesetzt werden kann, zählen auch noch ein Parfümfläschchen mit betäubendem Inhalt, ein explodierender Lippenstift

## Die Waffen einer Frau

Ein kurzer Blick in die Handtasche einer Top-Agentin: giftige Haarnadeln und Roboterpudel.

Neben den handelsüblichen Waffen hat die resolute Frau Archer auch einige ausgesprochen unübliche Utensilien im Handgepäck, mit denen sie ihren Gegnern das Leben schwer machen kann.



### Die Haarnadel

Die Haarnadel erfüllt mehrere Zwecke: Zum einen ist sie dazu geeignet, lautlos Schlösser zu knacken. Durch einen kleinen Handgriff verwandelt sie sich aber zusätzlich noch in eine todbringende Giftspritze, mit der man Gegner aus dem Hinterhalt unschädlich machen kann.



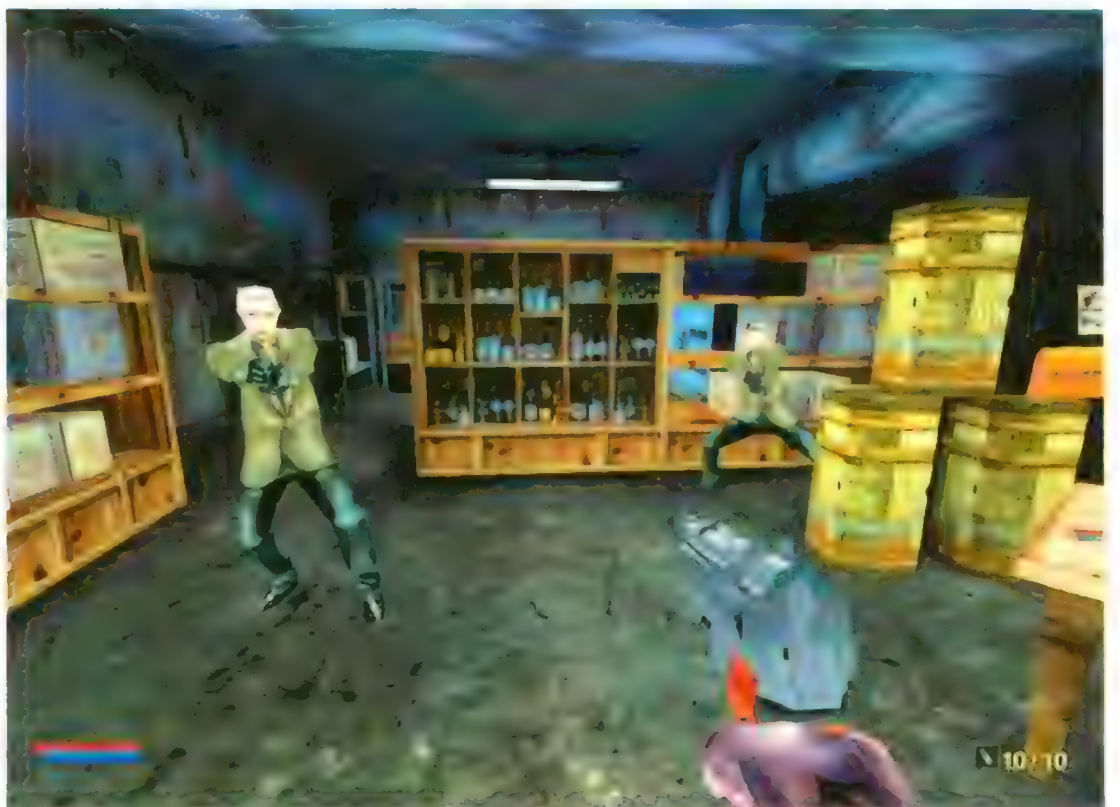
### Der Lippenstift

Mit diesem Lippenstift kann es die Agentin buchstäblich krachen lassen: Er enthält neben einem Zeitzündler auch eine explosive Sprengladung, die ganz nach Wunsch entweder sofort oder nach drei bis vier Sekunden in die Luft geht. Ideal für größere Gegnergruppen!



### Der Elektropudel

Der Hund ist der beste Freund des Menschen – selbst wenn er nur aus Metall besteht. Dieser kleine Roboterpudel dient zum Ablenken feindlicher Spürhunde, die sich sonst vermutlich eher mit dem Biss in die Beine der reizenden Cate beschäftigen würden.



**ÜBERRASCHUNGSANGRIFF** Manchmal lassen sich Konfrontationen nicht vermeiden. Die Künstliche Intelligenz der Gegner ist beachtlich – hier sind schnelle Reaktionen gefragt.

mit Zeitzündler und ein kleiner Roboterpudel zur Ablenkung von Wachhunden zu den Geheimwaffen. Wer sich trotz dieser illustren Sammlung doch für den geradlinigen Ballerweg entschließt, kann dies jederzeit tun – passionierte Schleicher werden aber wohl die interessanteren Spieler Erfahrungen machen. Die Cleverness der zahlreichen Wachen, Terroristen und Gangsterbosse ist stellenweise schlichtweg atemberaubend. Die Gegner reagieren nicht nur auf Sichtkontakt, sondern auch auf akustische Reize. Ähnlich wie in *Dark Project 2* macht es auch für Cate Archer einen entscheidenden Unterschied, auf welchem Untergrund sie sich bewegt und ob sie läuft oder langsam kriecht. In prekären Situationen kann schon ein verräterisches Rascheln im Busch die Aufmerksamkeit des Feindes erregen. Hat man Sie trotz aller

Vorsicht dennoch entdeckt, gibt es kein Entrinnen mehr: Jetzt hilft oft nur noch die Flucht nach vorn mit Waffengewalt – und die hat bei den Übeltätern teils erstaunliche Verhaltensweisen zur Folge. Die Ganoven suchen nicht nur Deckung hinter Kisten, sondern ziehen sich auch oft zurück, um Verstärkung zu holen, oder versuchen, Sie in einen Hinterhalt zu locken. In einer Situation kam es vor, dass sich eine Wache zunächst hinter einem in der Nähe stehenden Regal versteckte. Als dies nichts nützte, begann der Bösewicht, das Möbel quasi als Schutzschild vor sich her zu schieben! Unglücklicherweise übersah er dabei aber eine nahe Treppe. Das Regal stürzte die Stufen herunter, der Angreifer stand schutzlos da – und war im nächsten Moment auf dem Weg in den Terroristenhimmel.



**FEUERGEFECHT** Da ist wohl gerade irgendwo ein Alarm ausgelöst worden. Zur Flucht ist es zu spät; in solchen Situationen ist eine schnell feuernde AK-47 der Agentin bester Freund.



"Du befehlighst das stärkste Angriffsteam aller Zeiten.

Du agierst  
im Schatten  
deiner Gegner

Du legst Terroristen das  
Handwerk. Für die Welt bist  
du die Delta Force."



# DELTA FORCE

## Land Warrior

- Basierend auf dem Trainingsprogramm der US ARMY-Elite
- Neue 3D-Engine
- Neue Hightech-Waffen und -Systeme
- Neue Charaktere mit besonderen Fähigkeiten
- Riesige Multiplayer-Schlachten über Internet mit NovaWorld (mit bis zu 50 Spielern)\*
- Dauerhafte Online-Charakterstatistiken bei NovaWorld
- Missionseditor zum individuellen Erstellen von Einzel- oder Multiplayer-Schlachten

**NOVALOGIC** - THE ART OF WAR.



[www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)



© 2000 NovaLogic, Inc. NovaLogic, das NovaLogic-Logo, Delta Force und NovaWorld sind eingetragene Marken, und das Delta Force-Logo, NovaLogic: The Art of War, das NovaWorld-Logo sowie Land Warrior sind Marken von NovaLogic, Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. \*Bei Kauf des Produkts. Ein Internet-Zugang ist erforderlich. Der Spieler trägt die vollen Internet-Gebühren. NovaLogic behält sich das Recht vor, jederzeit die Service-Bedingungen zu ändern.



Testcenter

No One Lives Forever

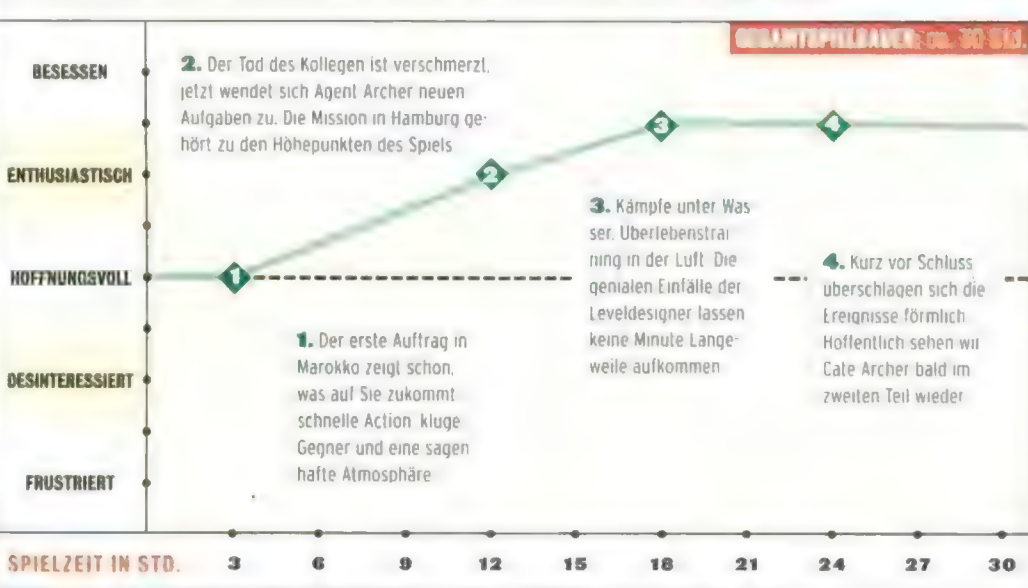
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
		32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Software	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
G400 Matrox Millennium G400	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
Savage4	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
GeForce	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										

WAS IST WAS? Technisch unmöglich Unzumutbar Akzeptabel Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Durch das abwechslungsreiche Leveldesign vergehen die Stunden mit Miss Archer buchstäblich wie im Flug. Bis zum bitteren (?) Ende bleibt die Geschichte voller Überraschungen.



UNTER WASSER Um an wichtige Dokumente zu kommen, müssen Sie das Wrack eines gesunkenen Frachters erkunden.

Marokko, Afrika, Deutschland: Ihre Aufträge führen Cate Archer einmal rund um den Globus.

Ob Marokko, Hamburg oder London – die Welt, in der sich Cate Archer bewegt, wirkt stellenweise fast schon unheimlich lebendig. Neben dem bereits erwähnten glaubwürdigen Gegnerverhalten liegt das vor allem auch an zahlreichen Dialogsequenzen, die die Agentin auf ihrem Weg belauschen kann. In Marokko begegnen Sie beispielsweise nicht nur an jeder zweiten Ecke Touristen, die sich über die Qualität ihres Urlaubs streiten oder miteinander die Atmosphäre des Landes genießen, sondern können auch viele Schergen Volkovs dabei beobachten, wie sie amüsante Alltagsgespräche führen. An einer Stelle sehen Sie beispielsweise, wie einer der Terroristen an einer Informationstheke Reisepläne für die Ferien seiner Familie schmiedet. In Berlin unterhalten sich zwei Soldaten über ihre weiblichen Eroberungen vom Wochenende, Wissenschaftler fachsimpeln über ihre obskuren Erfindungen, zwei Polizisten



Cate Archer ist die ultimative Schau: Niemand ist cooler als die Frau im bunten Dress.

Peter Kusenbergs

MEINUNG

Tagelang tönte der Soundtrack aus meinen PC-Boxen und beschwingte mein Gemüt im stressigen Redakteursalltag. Als Superagentin ließ ich Miss Archer unter Wasser, in der Luft und auf fingerbreiten Fenstersimsen kämpfen – ohne dass ihr jemals die Mascara verschmiert wäre. Jeder Auftrag brachte Überraschungen: Einmal waren es geistreiche Dialoge, die mich durch ihren Wortwitz und die Situationskomik zum Lachen brachten; ein anderes Mal begeisterten mich die Action-Einlagen, in denen ich mich für Ballerei oder Schleichen entscheiden musste. No One Lives Forever ist das neben Deus Ex spannendste Action-Abenteuer des Jahres und verdient ein himmelhoch jauchzendes: „Groovy!“





**DER ERZFEIND NAHT** Volkov, Anführer der Organisation HARM, ist der Mann, bei dem alle Fäden zusammenlaufen. Da er auch für den Tod zahlreicher UNITY-Agenten verantwortlich ist, ist Cate besonders erpicht darauf, ihn zu stellen.

diskutieren auf dem Oktoberfest über den Zusammenhang von Biergenuss und Kriminalität und in Hamburg sorgt die Suche nach dem richtigen



**Die coolste Heldin, das schrillste Ambiente: NOLF ist der beste 3D-Shooter seit Half-Life.**  
**MEINUNG** Andreas Sauerland

Endlich! Endlich mal ein Shooter, der nicht wahlweise in mystischen Fantasywelten oder düsteren Korridoren spielt. Endlich mal eine Heldin, die sich durch Wortwitz und Stil statt durch eine gigantische Oberweite auszeichnet. Endlich Gegner, deren Verbal-Repertoire mehr bietet als „Peng! Du bist tot!“ in zwanzig verschiedenen Variationen. *No One Lives Forever* kombiniert die Spieltiefe eines *Deus Ex* mit dem Wortwitz von *Monkey Island*. Das Resultat ist ein Shooter, der so frisch und innovativ wirkt wie seinerzeit *Half-Life*. Ich bin begeistert und verkünde: Die Abenteuer der stilsicheren Agentin sind der Überraschungshit des Jahres und Pflichtkauf für jeden Actionfan!

**Lavalampen und Miniröcke: No One Lives Forever spiegelt die Atmosphäre der schrillen Sechzigerjahre perfekt wider.**

Kontaktmann mithilfe vollkommen absurder Codewörter für Erheiterung. Überhaupt ist der Tonfall, den *No One Lives Forever* anschlägt, ausgesprochen humorvoll. Hierfür sorgt neben hervorragenden Sprechern, witzigen Dialogen und den schrillen Einfällen der Leveldesigner vor allem auch die Musik. Die stimmungsvoll swingenden Sounds der 60er erin-

nern abwechselnd an alte James-Bond-Klassiker (den Titelsong zum Film werden Sie garantiert tagelang vor sich hinsummen) und alte Easy-Listening-Stücke.

Grafisch leistet die neueste Version der Lith-Tech-Engine solide, wenn auch nicht spektakuläre Arbeit. Sämtliche Figuren sind mit großer Liebe zum Detail entworfen worden; besonders die Animationen können sich sehen lassen. Getroffene Gegner krümmen sich, rollen sich zur Seite oder poltern sogar auf dramatische Weise die Treppe herunter. Nicht ganz so grandios sind die Kulissen geraten: Während die Inneneinrichtung des Nachtclubs in Hamburg noch durch genial-kitschige Teppiche und Tapeten und hübsche Lavalampen-Beleuchtung besticht, sind die meisten Außenwelten zu karg und schmucklos ausgefallen. Viele Objekte erscheinen grob und kantig. Wirklich schlimm ist das allerdings nicht. Was *No One Lives Forever* an grafischer Brillanz fehlt, holt das Spiel durch sein Leveldesign und die filmreife Inszenierung wieder rein – und wer dem Charme von Miss Archer verfallen ist, der wird sich auch an der Umgebungsgrafik nicht stören.

Andreas Sauerland

### TESTURTEIL

**IM VERGLEICH**  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

<b>Dark Project 2</b> 5/2000
Mystisch, düster, ungewöhnlich: die Abenteuer des Meisterdiebs Garrett.
<b>No One Lives Forever</b> 3/2001
Packender Spielverlauf und eine charismatische Heldin – NOLF ist ein Pflichtkauf für Actionfans.
<b>Deus Ex</b> 8/2000
Warren Spectors Geniestreich um düstere Verschwörungstheorien.
<b>System Shock 2</b> 10/99
Gruseliger Shooter mit Köpfchen – technisch leicht angestaubt.
<b>Half-Life</b> 12/98
Der Klassiker unter den 3D-Shootern kann noch immer faszinieren

**GRAFIK** Gut  
Tolle Animationen, akzeptable Kulissen

**SOUND** Sehr Gut  
Cooler Soundtrack, geniale Dialoge

**STEUERUNG** Gut  
Schnell zu lernen, einfach zu beherrschen.

**MEHRSPIELER** Befriedigend  
Annehmbare Deathmatch- und Teamplay-Karten.

**91%**  
**SPIELSPASS**

**BENÖTIGT EMPFOHLEN**

Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4 x CD-ROM	16 x CD-ROM
HD: 850 MB	HD: 950 MB

**GRAFIK**  
✓ Software  
✗ 3Dfx/Glide  
✗ Direct 3D  
✓ Open GL

**SOUND**  
✗ EAX (SBLive!)  
✓ Aureal 3D  
✓ Dolby Surround

**MEHRSPIELER**  
Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 16  
Anzahl der Spieler pro CD ..... 1  
CDs pro Packung ..... 2

**STEUERUNG**  
Force-Feedback ✗

# Haben wollen?

## Kriegen können:

net: [www.gameplay.de](http://www.gameplay.de) fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)



# Das Ende einer Legende?

Die Battle-Isle-Sage genießt unter Strategen einen exzellenten Ruf – dem die fünfte Folge nicht mehr ganz gerecht wird.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Cauldron/Blue Byte ■ ANBIETER Blue Byte ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN November 2000 ■ USK Ab 12 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- 42 Einheiten
- 22 Gebäude
- 2 Kampagnen
- 23 Missionen
- 10 Mehrspielerkarten

Die Testversion, die uns in der vergangenen Ausgabe erreichte, enthielt für einen Test noch zu viele Fehler. Blue Byte stellte uns nun die finale Fassung zur Verfügung.

Wir befinden uns auf dem Planeten Chromos, wo seit drei Folgen der *Battle Isle*-Serie Zug für Zug ein Science-Fiction-Krieg zu Lande, zu Wasser und in der Luft tobt. Die Gattung der Rundenstrategiespiele hat ihre besten Tage hinter sich. Um frischen Wind ins Genre zu bringen, haben die Mülheimer das Spielprinzip um einen Aufbaumodus erweitert. Während Sie auf einer Insel Gefechte austragen, buddeln Sie auf der anderen Rohstoffe aus, ziehen Fabriken und Forschungseinrichtungen hoch und sorgen für Truppennachschub, den Sie in langwierigen Transportfahrten an die Front verschiffen. Der *Andosia Konflikt* ist in einen taktischen und einen strategischen Spielzug zu je acht Minuten aufgeteilt. Die taktische Runde verbringen Sie damit, Ihre Truppen übers Schlachtfeld zu schieben, die strategische damit, Ihre Basis aufzubauen. Sobald die jedoch ausgewachsen ist, werden Sie des Öfteren Däumchen drehen, bis Sie wieder an der Reihe sind. Das sorgt zusammen mit dem zähen Versorgungssystem für ständige Spaßbremsen.

Äußerlich erinnert kaum noch etwas an die Hexfeldvorfahren des *Andosia Konflikts*: Chromos erstrahlt in prachtvoller 3D-Grafik mit geschwungenen Hügeln, atmosphärischen Lichtern, Wettereffekten und futuristischen Bauwerken. Ebenfalls auf der Habenseite kann *Battle Isle 4* seine strategische Tiefe verbuchen.

Viel Arbeit für ein bisschen Vergnügen: Auf Chromos kämpft es sich arg langsam.



**STURMANGRIFF** Die Feindbasis ist schon in greifbarer Nähe, aber der Gegner wehrt sich verbissen. Die bunten Linien zeigen Sichtstrahlen und Reichweite der Truppen an.

Gelände und Wetter beeinflussen Sichtstrahlen und Reichweite der Truppen; dank unterschiedlich dicker Panzerung an den Seiten der Einheiten machen Flankenmanöver wirklich Sinn. Allerdings erfordert das alles eine nicht unbeträchtliche Einarbeitungszeit und Fehler verzeiht der Chromos-Krieg nicht. Wem der Computergegner keine Herausforderung bietet, der freut sich über einen umfangreichen Mehrspielermodus.

Die Verkaufsfassung enthält einen Bug, durch den der Computergegner ewig für seine Züge braucht. Zum Verkaufsstart soll dagegen ein Patch bereitstehen.



MEINUNG

**Einsteiger müssen draußen bleiben: Selten verlief ein Strategiespiel so zäh.**

Rüdiger Steidle

Wer den *Andosia-Konflikt* genießen will, muss drei Dinge mitbringen: viel Zeit, den Willen, das Online-Handbuch zu wälzen, und Geduld für das zähe Ressourcen- und Nachschubmanagement. Wer über die Design-Mängel hinwegsieht, wird mit zwar mit viel Spieltiefe belohnt. Doch auch Hardcore-Strategen hätten sich über einen dynamischeren Spielablauf und mehr Action sicher nicht beklagt.

Rüdiger Steidle



**TRAKTORSTRAHL** Vier Konstruktionsgleiter errichten ein Windrad, nachdem unsere Kraftwerke mangels Rohstoffen schließen mussten.

## TESTURTEIL

## Battle Isle – Der Andosia Konflikt

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Call to Power 2** 1/2001

Der Klassiker unter den Rundenstrategiespielen in der besten Version.

■ **Incubation** 11/97

Das *Battle Isle*-Universum im kleineren Maßstab. Als Budget zugreifen!

■ **Panzer General 4** 11/99

Sowohl *Western Assault* als auch *Operation Barbarossa* sind zu empfehlen.

■ **Heroes of Might & Magic 3** 6/99

Im Fantasy-Bereich gibt es kein besseres Rundenstrategiespiel.

■ **Battle Isle 4** 1/2001

Viele Längen, lange Einarbeitungszeit: Der *Andosia-Konflikt* ist nur für Hardcore-Strategen interessant.

### GRAFIK

Sehr Gut

Eine Augenweide, aber ein Hardwarefresser.

### SOUND

Gut

Sehr gute Sprecher, eher schwache Effekte.

### STEUERUNG

Gut

Die Autofunktionen verlangen nach Renovierung.

### MEHRSPIELER

Befriedigend

Auch hier sind Wartezeiten das größte Problem.

75%

SPIELSPASS

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 300	Pentium III 650
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 320 MB	HD: 320 MB

### GRAFIK

Software	Software
3Dfx/Glide	3Dfx/Glide
Direct 3D	Direct 3D
Open GL	Open GL

### SOUND

EAX (SBLive!)	EAX (SBLive!)
Aureal 3D	Aureal 3D
Dolby Surround	Dolby Surround

### MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern	Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC	Netzwerk
Anzahl der Spieler pro CD	Anzahl der Spieler pro CD
CDs pro Packung	CDs pro Packung

### STEUERUNG

Force-Feedback



# FLUCHT VON MONKEY ISLAND™



**ENDLICH EIN SOFTWARE-PIRAT,  
DEM MAN TRAUEN KANN.**

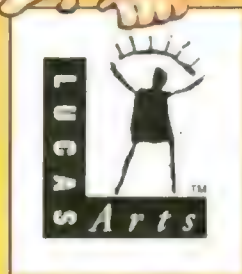
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT  
EIN KARIBISCH ABGEDREHTES PIRATEN-ADVENTURE  
NACH BESTER ENTERHAKEN-MANIER  
MIT GUYBRUSH THREEPWOOD ELAINE-MARLEY THREEPWOOD  
CHARLES L. CHARLES OZZIE MANDRILL  
DER ULTIMATIVEN BELEIDIGUNG UND JEDER MENGE AFFEN



OFFIZIELLES  
LÖSUNGSBUCH



FÜR WINDOWS 95/98 - 3D HARDWARE BENÖTIGT





# Um Gottes willen!

Sacrifice vereint 3D-Strategie, Action-Einlagen und Rollenspiel-Elemente in atemberaubender Grafik.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Shiny Entertainment ■ ANBIETER Virgin Interactive ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN 4. Quartal 2000 ■ USK Ohne Altersbeschränkung

## AUF EINEN BLICK

- 49 Einzelspieler-Missionen
- 32 Mehrspieler-karten
- Über 100 Zaubersprüche
- Über 70 Truppentypen
- Geniale Grafik

Egal ob im alten Rom oder dem antiken Griechenland: Wenn sich Götter stritten, hielten sich die Sterblichen lieber raus. Nicht so in *Sacrifice*, denn in der Rolle eines mächtigen Zauberers stehen und kämpfen Sie zwischen den Fronten von fünf himmlischen Herrschern.

Als typisches Shiny-Spiel präsentiert *Sacrifice* ein abgefahrenes Szenario: In einer Fantasy-Welt entbrennt ein Konflikt zwischen fünf grundverschiedenen Göttern, die vom Aussehen und den Gesprächen her eher in die Rubrik Witzfiguren fallen. Da die Herrschaften ihre Zwistigkeiten traditionell lieber in irdischen Gefilden austragen, ist es Ihre Aufgabe, sich als Magier in den Dienst der mächtigen Wesen zu begeben. Ob Sie immer dem gleichen Gott dienen oder den Herren ständig wechseln, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings müssen Sie sich nach einigen Missionen für eine der entstandenen Allianzen entscheiden. Egal auf welcher Seite Sie sich durch die Kampagne schlagen, die Handlungsstränge der Missionen ergeben eine einzige Geschichte.

In Sachen Gameplay ist *Sacrifice* als Echtzeitstrategie mit Action-Elementen sowie Rollenspieleinflüssen einzuordnen. Sie steuern Ihre Hauptperson aus der Verfolgerperspektive und benötigen für den Erfolg zwei Ressourcen: Mana und Seelen. Letztere erhalten Sie von besiegten Gegnern und können Sie nach ritueller Opferung zum Beschwören eigener Truppen verwenden. Dieser Vorgang wird genauso über Zaubersprüche realisiert wie sämtliche anderen Aktionen, beispielsweise das Errichten von Ge-

Grafisch umwerfendes 3D-Spektakel mit innovativen Elementen und vielen strategischen Möglichkeiten, leider zum Teil unübersichtlich.



ALLE HANDE VOLL ZU TUN Koordination der eigenen Truppen, Sicherung des Altars und der Zauberer darf auch nicht sterben: Bei mehr zehn Truppen wird das recht chaotisch.

bäuden. Je nachdem, welchem Gott Sie dienen, unterscheiden sich die Truppen und Ihr Hokusfokus-Repertoire, das mit der Zeit immer stärker wird. Ist etwa Pyro Ihr Meister, können Sie ganze Landstriche in ein Flammeninferno verwandeln, während Ihre Einheiten mit Feuerbällen angreifen.

*Sacrifice* bietet zwar zahlreiche taktische Möglichkeiten, artet aber, wenn es zu Massenschlachten kommt, in chaotische Klickorgien aus. Das liegt hauptsächlich an der Ansicht, die sich für derartige Gefechte nicht weit genug herauszoomen lässt. Hat man sich aber daran gewöhnt, fällt dieser Kritikpunkt zum Glück nicht mehr allzu sehr ins Gewicht.

Georg Valtin



## MEINUNG

**Trotz einiger Schwächen: Sacrifice dürfen Sie getrost Ihre Freizeit opfern.**

Georg Valtin

Keine Frage, *Sacrifice* macht nach einer kurzen Eingewöhnungsphase gehörigen Spaß. Die verschiedenen Einheiten, die spektakulären Zaubersprüche und die grafisch geniale Spielwelt sorgen gehörig für Laune. Was mich allerdings stört, sind die teilweise chaotischen Massenschlachten, in denen aufgrund mangelnder Übersicht kaum noch koordinierte Aktionen möglich sind.



GEBEN IST SELIGER ALS NEHMEN Gegnerische Zauberer besiegen Sie, indem Sie eine Ihrer Kreaturen auf dem feindlichen Altar opfern.

## TESTURTEIL

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Dungeon Keeper 2** 8/99  
Stimmungsvolles Stelldichein der Höhlenkreaturen, geniales Missionsdesign.

■ **Sacrifice** 1/2001  
Optischer Brillanz und Innovationen im Gameplay stehen Bedienungs-mängel und Unübersichtlichkeit gegenüber.

■ **Populous 3** 12/98  
Gelingene Neuauflage von Molyneux' strategischer Göttersimulation.

■ **Populous 3 Add-On** 6/99  
Sehr guter, aber leider viel zu kurzer Mission Pack zum Basisspiel.

■ **Myth 2: Soulblighter** 2/99  
Abwechslungslose Schlachten mit Elfen, Zwergen und Co. ohne Tiefgang.

### GRAFIK

Grandiose Landschaften und geniale Effekte.

### SOUND

Solide Musik, Sprache und Soundeffekte okay.

### STEUERUNG

Dank Tutorial okay, in Kämpfen etwas umständlich.

### MEHRSPIELER

Zahlreiche Spielmodi sorgen für Abwechslung.

**83%**

**SPIELSPASS**

### BENÖTIGT

Pentium II 300  
64 MB RAM  
4xCD-ROM  
HD: 500 MB

### EMPFOHLEN

Pentium III 500  
128 MB RAM  
12xCD-ROM  
HD: 640 MB

### GRAFIK

✗ Software  
✗ 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
✗ Open GL

### SOUND

✓ EAX (SBLive!)  
✗ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround

### MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4  
Anzahl der Spieler pro CD ..... 1  
CDs pro Packung 1

### STEUERUNG

Force-Feedback ✗



Die Götter teilen ihre Kräfte nur  
gegen einen hohen Preis:  
**Die Seelen deiner Feinde.**

www.sht.cc



# Sacrifice

Im Auftrag der Götter

Als Meister der Magie bist Du Herrscher über ein Heer von Einheiten und Naturgewalten. Durch himmlische Mächte besiegst Du deine Feinde und opferst ihre Seelen einem von 5 allmächtigen Göttern. Gewinne dadurch dessen Gunst und er wird Dich teilhaben lassen an seinen übersinnlichen Kräften. Doch nur durch die ausgewogene Portion Strategie und das richtige taktieren kannst Du Dich gegen die Gegnerscharen behaupten.

[www.vid.de](http://www.vid.de)

**ShinV**  
VIDEO

*Interplay*

**PC  
CD  
ROM**

Blutige 3D-Echtzeit-Strategie für Hartgesottene



# Totgesagte leben länger

Zum Abschied von der Kult-Archäologin präsentiert Eidos vier kleine, aber feine Episoden aus Laras Abenteuer-Dasein.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Core Design ■ ANBIETER Eidos Interactive ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

### AUF EINEN BLICK

- Endgültig letzter Teil der Serie in dieser Form
- 4 Episoden mit insgesamt 13 Levels
- Neue Animationen und Bewegungsabläufe
- Nur etwa 20 Stunden Spielzeit
- Enthält Editor zum Erstellen eigener Levels

**Schluss, aus, vorbei! Das dachten zumindest Tausende Lara-Croft-Fans, als die Archäologin in Ägypten unter einer zusammenbrechenden Pyramide verschüttet wurde. Folge 5 ist daher eher ein Lara-Croft-Gedächtnis-Abenteuer: In Rückblenden lässt Eidos wichtige Stationen im Leben der smarten Brünetten Revue passieren.**

**D**as Spiel beginnt kurz nach dem dramatischen Ende von Teil vier. Lara wird für tot erklärt, obwohl ihre Leiche trotz Ausgrabungen an der Einbruchsstelle nicht gefunden wurde.

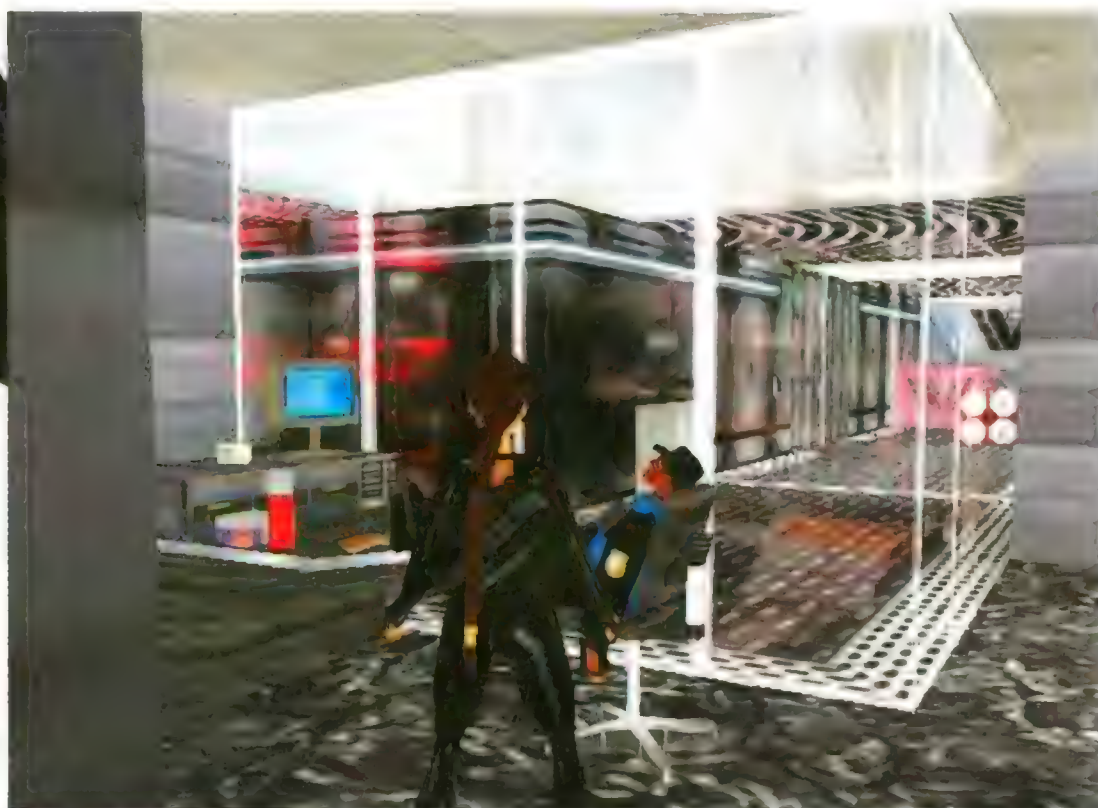
In der englischen Heimat trauern daher die engsten Freunde der Archäologin an der frisch errichteten Gedenkstatue. Später setzen sich die Trauernden am Kaminfeuer zusammen, um an diesem regnerischen Abend in Wehmut an Laras verwegene Abenteuer zurückzudenken. Dabei werden vier Anekdoten (insgesamt magere 13 Levels) erzählt, bei denen Sie jeweils nach einem erklärenden Vorspann in das Geschehen eingreifen. Die Videos sind allesamt gut inszeniert und zum Teil auch ausgesprochen witzig. Darüber hinaus verwenden die Entwickler im Laufe der einzelnen Missionen zahlreiche In-Game-Sequenzen, um Schlüsselstellen hervorzuheben oder die Story voranzutreiben.

Die vier Episoden unterscheiden sich nicht nur durch die Thematik und Laras Outfit, sondern setzen auch spielerisch unterschiedliche Schwerpunkte. Los geht es mit zwei klassischen Abenteuern im Stil von *Tomb Raider 1* beziehungsweise dessen Nachfolger – also viel Springen, Klettern, Tauchen, Schalterrätsel lösen und ab und an Gegner ausschalten. Dabei liefern Sie sich zunächst in Rom mit Larson und Pierre, zwei Widersachern aus dem Original, ein Wettrennen um einen kleinen Artefakt. Danach schlägt es die Zopfträgerin auf eine russische Militärbasis, wo sie sich an Bord eines U-Bootes schmuggelt und nach dem „Speer des Schicksals“, einem biblischen

Schatz, sucht. Parallelen zu *Indiana Jones* und *Akte X* sind dabei sicherlich nicht unbeabsichtigt, die Herausforderungen ähneln der ersten Episode. Als Nächstes folgt Teenager-Lara (genau, die aus dem Tutorial von Teil vier) Priester Dustan auf eine mysteriöse Insel, um einen Dämon zu bekämpfen. Da Sie hier ohne Waffen antreten, müssen Sie in erster Linie den Weg durch komplexe Außenwelten, Höhlen und mittelalterliche Gebäude finden und den wenigen Gegnern ausweichen. Das abschließende Kapitel spielt in einem High-Tech-Gebäude, wo Lara den Iris-Artefakt stehlen und unbeschadet damit entkommen muss. Hier unterscheidet sich das Gameplay um einiges von den anderen Episoden und den vorigen *Tomb Raider*-Teilen. In einem sexy Outfit schleicht Lara durch die Gänge, schaltet Wachposten lautlos mit Chloroform aus und umgeht Sicherheitssysteme.

Alle Missionen haben eines gemeinsam: sie verlaufen weitgehend linear und sind, zumindest für *Tomb Raider*-Kenner, sehr einfach zu bewältigen. Bei den Rätseln wird man geradezu mit der Nase auf die Lösung gestoßen und marschiert problemlos durch die Levels. Daher ist das Spiel auch für Einsteiger zu empfehlen, allerdings gibt es eine Hand voll Tücken, die selbst Profis auf eine harte Probe stellen werden. Am schwierigsten sind dabei einige Passagen, bei denen Sie eine Sequenz mit Zeitlimit bewältigen müssen. Ein kleiner Fehler

**■ ADEL VERPFLICHTET**  
In einem derartig chicen Outfit präsentiert sich Lara nur im Intro. Später geht die Archäologin zur gewohnten Kleiderordnung über.



**BLACK IS BEAUTIFUL** In der letzten Episode bekommt es Lara im Hochhaus oft mit aufmerksamen Wachen zu tun. Diese Schlafmütze ist eine Ausnahme.





**Ein kurzer, aber würdiger Abschied in den Ruhestand für lovely Lara.**

Georg Valtin

## MEINUNG

Nachdem ich die vergangenen beiden Abenteuer von Lara nach kurzem Anspielen wieder von der Festplatte verbannte, war ich von *Die Chronik* positiv überrascht. Das Gameplay erinnerte mich über weite Strecken deutlich an die ersten beiden, zugegebenermaßen richtungsweisenden Teile. Dementsprechend viel Spaß machte das Erkunden der abwechslungsreichen Gebiete, wobei allerdings gerade die Rätsel ruhig etwas schwieriger hätten ausfallen können. Überhaupt sorgte der einsteigerfreundliche Schwierigkeitsgrad dafür, dass ich den fünften Teil bereits nach knapp zehn Stunden beendet hatte. Echte Probleme bereiteten mir lediglich zwei Sequenzen mit Zeitbegrenzung (schwer) sowie ein ganz bestimmter Sprung (noch schwerer) innerhalb der dritten und meiner Meinung nach schönsten Episode, den ich erst nach etwa 20 Versuchen und ebenso vielen Flüchen bewältigen konnte.

und es geht von vorne los. Gleiches gilt für eine Hand voll Sprungeinlagen, die erst nach mehreren Versuchen zu meistern sind.

In technischer Hinsicht bietet auch *Die Chronik* erwartungsgemäß kaum etwas Neues. Die Steuerung wurde übernommen, so dass Lara die gleichen Bewegungen und Aktionen wie in den vier Teilen davor zur Verfügung stehen. Sie lassen die Protagonistin klettern, hangeln, springen, sprinten und tauchen, können aber neuerdings auch über Seile balancieren. Mehr als eine kosmetische Dreingabe ist das allerdings nicht, da Sie diese Funktion nur zweimal im ganzen Spiel brauchen. Darüber hinaus hat die Protagonistin nun mehr Möglichkeiten, mit der Umgebung zu interagieren. So öffnet und durchsucht die Titelheldin Schränke und Schubladen



**VERRÜCKT NACH LARA** Schon in jungen Jahren hat die wohlproportionierte Dame alle Hände voll zu tun, um lästige Verehrer loszuwerden. Selbst unter Wasser wollen ihr unfreudliche Zeitgenossen an die Wäsche.

**Die Missionen verlaufen weitgehend linear und sind für Fans der Serie leicht zu meistern. Gleiches gilt für die überwiegend einfachen Rätsel.**

nach wichtigen Gegenständen, Medipacks und Munition. Das Waffenrepertoire umfasst im Wesentlichen die bekannten Schießweisen wie Pistolen, Revolver, Schrotflinte und Uzis, wobei sich einige davon mit einem Zielfernrohr kombinieren lassen. Neu ist die handliche HK-Maschinenpistole im vierten Abschnitt; die drei Schussmodi retten Lara des Öfteren den Hals.

Insgesamt ist *Die Chronik* trotz einiger neuer Ideen ein typisches *Tomb Raider*-Abenteuer – im besten Sinne. Fans der akrobatischen Pixel-Schönheit kommen daher wieder voll auf ihre Kosten, auch wenn der fünfte Teil mit etwa 20 Spielstunden sehr kurz ausfällt. Dafür enthält das Spiel einen Editor zum Erstellen eigener Levels, so dass im Internet mit Sicherheit demnächst neue Herausfor-



**FRÜH UBT SICH** Einen olympiareifen Fackellauf muss Lara ebenfalls absolvieren.

derungen auf unersättliche Lara-Bewunderer warten. Wer das vollbusige Frauenzimmer dagegen schon immer doof fand und mit den bisherigen Spielen nichts anfangen konnte, darf auch diese Fortsetzung ruhigen Gewissens im Regal stehen lassen.

Georg Valtin



**HINTERHÄLTIGES BIEST** Nachdem wir uns lautlos angeschlichen haben, ziehen wir dem Smutje kräftig eins über die Runkelrübe.

## TESTURTEIL

## IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Tomb Raider 4** 1/2000  
Klettern, Rätseln, Schießen: In Ägypten zeigt sich Lara in Hochform.

**Drakan** 10/99  
Rynns haarsträubende, innovative  
Abenteuer. Spielspaß garantiert.

■ **Indiana Jones 5** 1/2000  
Gut inszenierte, grafisch mäßige  
Suche nach dem Turm von Babel

**■ Tomb Raider 5** 1/2001  
Kurzer, aber intensiver Abschied von der Pixelheldin an abwechslungsreichen Schauplätzen

**■ Metal Gear Solid** 12/2000  
Spielt sich fast wie die Schleicherei in der vierten Episode von *Die Chronik*.

**GRAFIK**

**GRAFIK** ..... Befriedigend  
Der Optik merkt man ihr Alter inzwischen an.

## SOUND

Gute Sprachausgabe und stimmige Soundeffekte

## STEUERUNG

Wie immer okay, mitunter aber zu träge Reaktion.

## MEHRSPIELER

Kein Mehrspieler-Modus vorhanden

# 81%

## Tomb Raider: Die Chronik

**BENÖTIGT EMPFOHLEN**

Pentium II 266	Pentium III 500
16 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 2 MB	HD: 2 MB

## GRAFIK

- ✓ Software
- ✗ 3Dfx/Glide
- ✓ Direct 3D
- ✗ Open GL
- ✓ EAX (SBLive!)
- ✗ Aureal 3D
- ✗ Dolby Surround

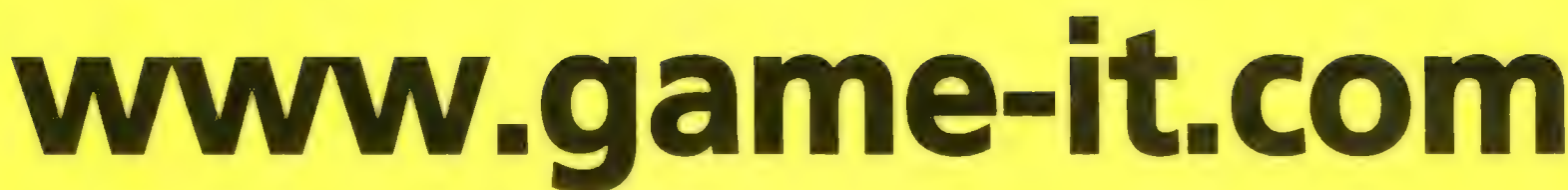
**MEHRSPIELER**

Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -  
Anzahl der Spieler pro CD ..... -  
CDs pro Packung **2**

## STEUERUNG

Force-Feedback ... 





Absorption	9,99	Die Weder 2 (Gold + Lösungsweg)	19,99	Häuser & Dangerous Double Pack	29,99	NBA Live 99 Win 95 KD	14,99	Star Trek: Captain's Chair engl.	29,99
Age of Empires 5-10 Jahre	14,99	Die Volker (Gold)	29,99	Holiday Island + Szenarien	24,99	Need for Speed 2	9,99	Star Trek: Encyclopedia engl.	19,99
Age of Empires 2 Mission	19,99	Die 24 Stunden von Le Mans	24,99	Homeworld	24,99	Nine 2 Kingsize	34,99	Star Trek: Der Aufstieg	19,99
Age of Wonders	14,99	Die 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 + 11 + 12 + 13 + 14 + 15 + 16 + 17 + 18 + 19 + 20 + 21 + 22 + 23 + 24 + 25 + 26 + 27 + 28 + 29 + 30 + 31 + 32 + 33 + 34 + 35 + 36 + 37 + 38 + 39 + 40 + 41 + 42 + 43 + 44 + 45 + 46 + 47 + 48 + 49 + 50 + 51 + 52 + 53 + 54 + 55 + 56 + 57 + 58 + 59 + 60 + 61 + 62 + 63 + 64 + 65 + 66 + 67 + 68 + 69 + 70 + 71 + 72 + 73 + 74 + 75 + 76 + 77 + 78 + 79 + 80 + 81 + 82 + 83 + 84 + 85 + 86 + 87 + 88 + 89 + 90 + 91 + 92 + 93 + 94 + 95 + 96 + 97 + 98 + 99 + 100 + 101 + 102 + 103 + 104 + 105 + 106 + 107 + 108 + 109 + 110 + 111 + 112 + 113 + 114 + 115 + 116 + 117 + 118 + 119 + 120 + 121 + 122 + 123 + 124 + 125 + 126 + 127 + 128 + 129 + 130 + 131 + 132 + 133 + 134 + 135 + 136 + 137 + 138 + 139 + 140 + 141 + 142 + 143 + 144 + 145 + 146 + 147 + 148 + 149 + 150 + 151 + 152 + 153 + 154 + 155 + 156 + 157 + 158 + 159 + 160 + 161 + 162 + 163 + 164 + 165 + 166 + 167 + 168 + 169 + 170 + 171 + 172 + 173 + 174 + 175 + 176 + 177 + 178 + 179 + 180 + 181 + 182 + 183 + 184 + 185 + 186 + 187 + 188 + 189 + 190 + 191 + 192 + 193 + 194 + 195 + 196 + 197 + 198 + 199 + 200 + 201 + 202 + 203 + 204 + 205 + 206 + 207 + 208 + 209 + 210 + 211 + 212 + 213 + 214 + 215 + 216 + 217 + 218 + 219 + 220 + 221 + 222 + 223 + 224 + 225 + 226 + 227 + 228 + 229 + 230 + 231 + 232 + 233 + 234 + 235 + 236 + 237 + 238 + 239 + 240 + 241 + 242 + 243 + 244 + 245 + 246 + 247 + 248 + 249 + 250 + 251 + 252 + 253 + 254 + 255 + 256 + 257 + 258 + 259 + 260 + 261 + 262 + 263 + 264 + 265 + 266 + 267 + 268 + 269 + 270 + 271 + 272 + 273 + 274 + 275 + 276 + 277 + 278 + 279 + 280 + 281 + 282 + 283 + 284 + 285 + 286 + 287 + 288 + 289 + 290 + 291 + 292 + 293 + 294 + 295 + 296 + 297 + 298 + 299 + 300 + 301 + 302 + 303 + 304 + 305 + 306 + 307 + 308 + 309 + 310 + 311 + 312 + 313 + 314 + 315 + 316 + 317 + 318 + 319 + 320 + 321 + 322 + 323 + 324 + 325 + 326 + 327 + 328 + 329 + 330 + 331 + 332 + 333 + 334 + 335 + 336 + 337 + 338 + 339 + 340 + 341 + 342 + 343 + 344 + 345 + 346 + 347 + 348 + 349 + 350 + 351 + 352 + 353 + 354 + 355 + 356 + 357 + 358 + 359 + 360 + 361 + 362 + 363 + 364 + 365 + 366 + 367 + 368 + 369 + 370 + 371 + 372 + 373 + 374 + 375 + 376 + 377 + 378 + 379 + 380 + 381 + 382 + 383 + 384 + 385 + 386 + 387 + 388 + 389 + 390 + 391 + 392 + 393 + 394 + 395 + 396 + 397 + 398 + 399 + 400 + 401 + 402 + 403 + 404 + 405 + 406 + 407 + 408 + 409 + 410 + 411 + 412 + 413 + 414 + 415 + 416 + 417 + 418 + 419 + 420 + 421 + 422 + 423 + 424 + 425 + 426 + 427 + 428 + 429 + 430 + 431 + 432 + 433 + 434 + 435 + 436 + 437 + 438 + 439 + 440 + 441 + 442 + 443 + 444 + 445 + 446 + 447 + 448 + 449 + 450 + 451 + 452 + 453 + 454 + 455 + 456 + 457 + 458 + 459 + 460 + 461 + 462 + 463 + 464 + 465 + 466 + 467 + 468 + 469 + 470 + 471 + 472 + 473 + 474 + 475 + 476 + 477 + 478 + 479 + 480 + 481 + 482 + 483 + 484 + 485 + 486 + 487 + 488 + 489 + 490 + 491 + 492 + 493 + 494 + 495 + 496 + 497 + 498 + 499 + 500 + 501 + 502 + 503 + 504 + 505 + 506 + 507 + 508 + 509 + 510 + 511 + 512 + 513 + 514 + 515 + 516 + 517 + 518 + 519 + 520 + 521 + 522 + 523 + 524 + 525 + 526 + 527 + 528 + 529 + 530 + 531 + 532 + 533 + 534 + 535 + 536 + 537 + 538 + 539 + 540 + 541 + 542 + 543 + 544 + 545 + 546 + 547 + 548 + 549 + 550 + 551 + 552 + 553 + 554 + 555 + 556 + 557 + 558 + 559 + 560 + 561 + 562 + 563 + 564 + 565 + 566 + 567 + 568 + 569 + 570 + 571 + 572 + 573 + 574 + 575 + 576 + 577 + 578 + 579 + 580 + 581 + 582 + 583 + 584 + 585 + 586 + 587 + 588 + 589 + 590 + 591 + 592 + 593 + 594 + 595 + 596 + 597 + 598 + 599 + 600 + 601 + 602 + 603 + 604 + 605 + 606 + 607 + 608 + 609 + 610 + 611 + 612 + 613 + 614 + 615 + 616 + 617 + 618 + 619 + 620 + 621 + 622 + 623 + 624 + 625 + 626 + 627 + 628 + 629 + 630 + 631 + 632 + 633 + 634 + 635 + 636 + 637 + 638 + 639 + 640 + 641 + 642 + 643 + 644 + 645 + 646 + 647 + 648 + 649 + 650 + 651 + 652 + 653 + 654 + 655 + 656 + 657 + 658 + 659 + 660 + 661 + 662 + 663 + 664 + 665 + 666 + 667 + 668 + 669 + 670 + 671 + 672 + 673 + 674 + 675 + 676 + 677 + 678 + 679 + 680 + 681 + 682 + 683 + 684 + 685 + 686 + 687 + 688 + 689 + 690 + 691 + 692 + 693 + 694 + 695 + 696 + 697 + 698 + 699 + 700 + 701 + 702 + 703 + 704 + 705 + 706 + 707 + 708 + 709 + 710 + 711 + 712 + 713 + 714 + 715 + 716 + 717 + 718 + 719 + 720 + 721 + 722 + 723 + 724 + 725 + 726 + 727 + 728 + 729 + 730 + 731 + 732 + 733 + 734 + 735 + 736 + 737 + 738 + 739 + 740 + 741 + 742 + 743 + 744 + 745 + 746 + 747 + 748 + 749 + 750 + 751 + 752 + 753 + 754 + 755 + 756 + 757 + 758 + 759 + 760 + 761 + 762 + 763 + 764 + 765 + 766 + 767 + 768 + 76							

Age of Empires Gold	69,99	Crusader of M&M	74,99	Frühjahr	74,99	Monopoly 2000	59,99	Stars! Supernova*	69,99
Age of Empires 2	79,99	Crusader: Entdeckung v. Wäldern	74,99	Frühjahrland	74,99	Monopoly, Tycoon*	69,99	Starship Troopers*	69,99
Age of Khans (M&M)	19,99	Cyberata	69,99	Frühjahrsweihn.	74,99	Money Manager	44,99	Starship: Die Raumstation*	74,99
Age of Missions und Kampagnen	19,99	Dakota und engl.	74,99	Game Master 2000	44,99	Motorcoach Madness 2	64,99	Star Trek - Armada	69,99
Age of Nations: Conquerors	54,99	Dart Project 2	79,99	Game Maker Pro	84,99	Motorcross	74,99	Star Trek - Away Team*	74,99
Age of War 2*	74,99	Dart Reign 2	69,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	MTV Sports Skateboarding	64,99	Star Trek - Captains Chair	29,99
Akron: Art Fact*	74,99	Dart Reign 2 engl.	74,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	Music 2000	69,99	Star Trek - Conquest Online	39,99
Alcatraz	79,99	Dart Force 2	69,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2000* incl. Porto	79,99	Star Trek - Creator Warp 2*	74,99
Alcatraz: edA	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - Der Aufstieg	39,99
Alone in the Dark 4*	74,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	79,99	Star Trek - Die Krönung Academy	74,99
Alpha Centauri Planetary Pack	49,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - New Worlds	64,99
Alpha 1802: Conquest	54,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	79,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Alpha: The PC & Mac Manager	74,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Amorib 3	79,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Amorib: Action*	59,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Aqua*	79,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Aqua: edA	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Aqua: edA	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Artemis	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Army Men - Air Tactics	54,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Army Men in Space	54,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Army Men: Operation Meadow	54,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	Dart Force 2* incl. Porto	89,99	Game Ring! Starter Kit 40* incl. Ports	84,99	NBA Live 2001* incl. Porto	89,99	Star Trek - The Klingon Academy	74,99
Asteroids: Call	69,99	D							

**Sie suchen ein Spiel? Wir haben viele - fragen lohnt sich...**



ADDY: Ubisoft, Ravensburger, Two a  
Distrib. u. m.

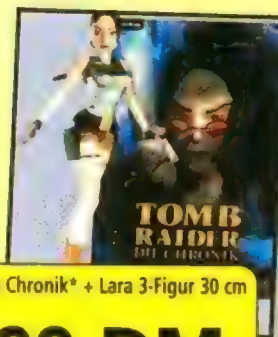




Hitman\*  
**79,99 DM**

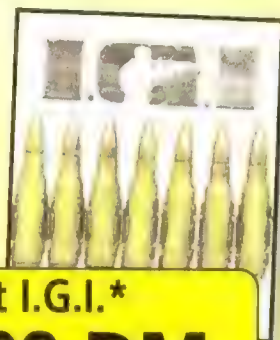


Starship Troopers  
**64,99 DM**



Tomb Raider Die Chronik\* + Lara 3-Figur 30 cm  
**99,99 DM**

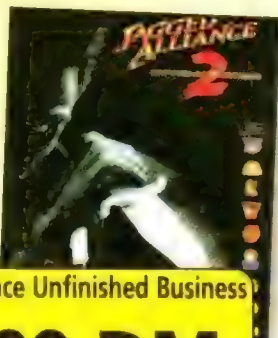
Erscheinungstermine? Verfügbarkeit? Aktuelle Spiele-News und Infos?  
Immer aktuell in unserem Online-Shop...  
... mit **Vorbestellungs-Service!** Probier's aus unter [www.game-it.com](http://www.game-it.com) !!!



Project I.G.I.\*  
**79,99 DM**



Colin Mc Rae 2  
**79,99 DM**



Jagged Alliance Unfinished Business  
**59,99 DM**

### ACCESSORIES:

Liste „Zubehör“ anfordern

**Netzwerkbundle:**  
2 Karten, Ser Hub (10 Mbps)  
**2 TP Kabel 109,99**  
H Products  
Flightstick Pro 124,99  
F 16 Combat Stick 189,99  
dtb USB 214,99  
F 16 Flighter Stick 189,99  
Flight Stick Pro 174,99  
Flight Sim. Cockpit USB 269,99  
Force FX Feedback 169,99  
Mach 1 34,99  
Pedals 139,99  
Pedals Pro 209,99  
Pedals Pro USB 259,99  
Thriller 34,99  
Thriller Pro 179,99  
Virtual Pilot 169,99  
Virtual Pilot Pro 179,99

**Gravis**  
Analog Pro Joystick 19,99  
Gamepad 19,99  
Gamepad Destroyer Tilt 54,99  
Gamepad Stinger (Laptop) 49,99  
Xterminator Dual Contr. USB 99,99  
Xterminator Gamepad 84,99  
Gamepad Pro (auch USB) 29,99

**Logitech**  
Wingman 29,99  
Cordless MouseMan Wheel 99,99  
Cordl. Wheel Maus USB+PS2 64,99  
Cordless TrackMan Wheel 129,99  
Gaming Mouse 79,99  
MouseMan Wheel 69,99  
Wheel Mouse Optical 69,99  
MouseMan Wheel Optical 89,99  
Extreme Digital 3D USB+Game 69,99  
Interceptor 99,99  
Force FFB Joystick USB 189,99

Gamepad USB + Gameport 44,99  
Gamepad Extreme USB + Gamep 74,99  
Formula (yellow) 144,99  
Rumble Pad 79,99  
Thunderpad 19,99

**Microsoft Sidewinder**  
Gamepad Pro 59,99  
Dual Stick 89,99  
Freestyle Pro 99,99  
Plug and Play USB 34,99  
Precision Pro Joystick 99,99  
Force Feedback Joy. 2.0 Joyst. 199,99  
Force Feedback Wheel USB 179,99  
Force Feedback Wheel USB 239,99  
Precision 2 Mothra USB Wheel 99,99  
Game Voice 89,99  
Intermouse Explorer 99,99  
Intermouse Optical 79,99  
InterEye 79,99  
Cordless Wheel Maus 59,99

Trackball Optical Shooter 64,99  
Strategic Commander 2.0 USB\* 179,99  
Internet Keyboard 44,99  
Natural Keyboard Pro 94,99

**Saitek**  
DASH2 89,99  
Dashboard 39,99  
Game Mouse 1 49,99  
Game Mouse 2 (Pad + Mouse) 89,99  
Pad P 2000 Freestyle 69,99  
Pad P750 54,99  
Cyborg 3D Digital Stick(USB) 89,99  
Cyborg 2000 59,99  
X-36 Flightstick 189,99  
R4 Racing Wheel 129,99  
R4 FFB Racing Wheel 219,99

**Guillemot / Thrustmaster**  
Ferrari Lenkrad 94,99  
Ferrari FF Lenkrad 229,99

Top Gun Fox 2 Joystick 49,99  
Top Gun Fox 2 Pro Joystick 89,99

**Soundkarten, 3D Grafikkarten**

**Creative Labs**  
SB Live 1024 PCI 129,99  
SB Live Platin PCI 429,99  
SB-4 Point Surround 1000 144,99  
Creative 3D Blaster GTS2/32MB/AGP 8 & Voodoos/5500 je 649,99  
Voodoo6/6500 a.A.

**Actionfiguren**

Crash Bandicoot, Metal Gear Solid, Resident Evil, Spawn je 24,99  
Tekken 3 je 29,99  
Wing Commander je 19,99  
Weitere Figuren auf Anfrage

**+++ Kein Mindestbestellwert +++**

**Unsere Bestelladresse für Deutschland:**

- Telefon 0831 / 57 51 57  
01805 / 22 53 00
- Telefax: 0831 / 57 51 555
- Internet: [www.game-it.com](http://www.game-it.com)
- E-mail: [info@game-it.com](mailto:info@game-it.com)
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

**Unsere Bestelladresse für Österreich:**

Game it! AG - A-6691 Jungholz  
Tel. 05676/8372  
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt  
Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland

**Sie erreichen unser Call Center:**  
**Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr**

**+++ Versandkostenfrei ab 180,00 DM Warenwert !!! +++**



- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 180,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post (Post / E-mail / Fax / Internet)
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- \* = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten



Game it! Entertainment Software AG

**PC ACTION**

"Der Testsieger: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen"

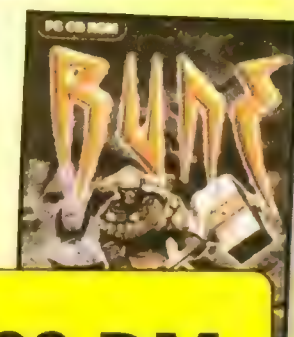
Neuer Standard: Test PC Action 9/2000

**GEHEIMTIPPE**



**PORTO FREI**

Age of Empires Coll.  
**139,99 DM**

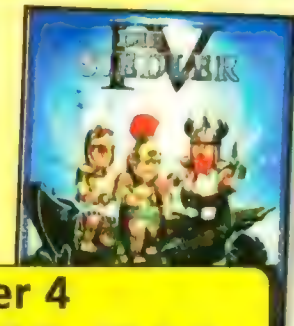


Rune  
**74,99 DM**



**PORTO FREI**

e-Jay Dance 3  
**89,99 DM**



Siedler 4  
**79,99 DM**



Insane  
**74,99 DM**



# Who the fuck is Alice?

Die kleine Alice besteht haarsträubende Abenteuer und Strapazen in einem bizarren Wunderland.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Rogue Entertainment ■ ANBIETER Electronic Arts ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Dezember 2000 ■ USK Ab 16 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- Quake-3-Engine
- Originelles Spielkonzept
- Bizarre Rätsel
- Umsetzung des Buches von Lewis Carroll
- 10 Waffen
- 15 Kapitel

Seit Generationen erfreuen sich Kinder und Erwachsene an dem Buch von Lewis Carroll, in dem die kleine Alice eine wundersame Traumreise durch eine Welt außerhalb logischer Gesetze erlebt. Nach dem Disney-Film lädt das gleichnamige Spiel zu einem fantastischen Trip jenseits aller Konventionen ein.

Ist das Messer scharf? Alice prüft die Klinge – und halbiert den Leib der Kartenspielwache. Dann klettert sie an einer Liane zu einer Plattform hinauf, um dem Kaninchen in die nächste Szene zu folgen. Sie hüpfert auf Pilz-Trampolinen, schlittert über Eis, wird durch die Luft gewirbelt, geht mit einer Schildkröte auf Tauchstation und fliegt mit einem Tret-Zepelin. Alice kann alles, was Lara Croft kann – und mehr. Der Spieler steuert die Heldin aus der Verfolgerperspektive. Stirbt das tapfere Mädchen beim Überspringen eines Abgrunds oder im Kampf gegen die kinderfressende Herzogin, so wird der letzte Spielstand geladen; Schnellspeichern ist jederzeit möglich.

Die Rätsel erfordern Knobelei, sind allerdings niemals zu schwierig. Sie müssen etwa unterschiedlich klingende Hebel in einer bestimmten Reihenfolge ziehen; später dürfen Sie auf einem Fluss von Blatt zu Blatt springen oder bauen aus riesigen Büchern eine Brücke. Ratschläge erteilt die Grinsekatze, die Sie herbeirufen können, falls Sie an einer Stelle nicht weiterwissen.

Um die zahlreichen Feinde zu besiegen, greifen Sie zu Waffen, die im Genre bislang nicht zum Einsatz kamen: Sie rücken Ihren Gegnern mit



**ROT UND BLAU** Alice benötigt Lebens- und Zauberenergie, um gegen Gegner zu bestehen. Helle sind die Insekten und Pilzmonster nicht, doch mitunter tauchen sie gleich im Dutzend auf.

einem Messer, einem Kricketschläger oder einem Stoß Zauberkarten zu Leibe. Werfen Sie Ihren magischen Würfel, so öffnet sich dieser; ein Dämon entsteigt ihm und beschützt Alice vor Feuerkäfern und Gift spuckenden Blumen.

Letztgenannte wachsen in Landschaften, die skurriler gestaltet sind als im technisch ähnlichen Heavy Metal F.A.K.K. 2. Hier überspannen dürre Steinbrücken Abgründe, in denen bunte Nebel wabern – oder Standuhren wiegen ihre Hüften. Mindestens 500 Mhz sollte Ihr Prozessor haben, andernfalls wird die rund 25 Spielstunden lange Traumreise zum Diavortrag.

Peter Kusenberg



**MEINUNG**

**Die Reise durchs Wunderland spart den Genuss bewusstseins-erweiternder Drogen.**

Peter Kusenberg

In keinem anderen Action-Adventure erleben Sie eine derart fesselnde Traumwelt. Die Rätsel sind witzig und nachvollziehbar, die Kampfszenen machen Spaß – und die Atmosphäre ist wesentlich dichter als in dem technisch und spielerisch ähnlichen Heavy Metal F.A.K.K. 2. Die Dämlichkeit der Gegner und einige energiegeladene Sprungübungen vereitelten eine 90er-Wertung.

Für Freunde ausgefallener Spielkonzepte ist Alice die beste Empfehlung seit MDK 2.



**EITEL** Der kleine Satansbraten macht sich mit Hilfe eines Spiegels unsichtbar. Zwischensequenzen zeigen dem Spieler, wie's weitergeht.

## TESTURTEIL

## American McGee's Alice

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **MDK 2** 7/2000  
Drei Helden in einem turbulenten Action-Titel: Superber MDK-Nachfolger!

■ **American McGee's Alice** 1/2001  
Witzige Rätsel, trickreiches Leveldesign und dichte Atmosphäre machen das Abenteuer zu einem Vergnügen.

■ **Messiah (deutsch)** 6/2000  
Das Spiel um Engelchen Bob enthält gleichermaßen Action und Rätsel.

■ **Heavy Metal F.A.K.K. 2** 10/2000  
Superheldin Julie ist die derzeit attraktivste PC-Spiele-Heldin

■ **Tomb Raider: Die Chronik** 1/2001  
Für Gelegenheitsspieler ist Lara Croft nach wie vor erste Wahl.

### GRAFIK

Das originelle Leveldesign ist atemberaubend.

### SOUND

Geräusche und Musik sorgen für Gänsehaut.

### STEUERUNG

Alice bewegt sich anmutig durchs Wunderland.

### MEHRSPIELER

Keine Wertung möglich  
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden

**87%**

**SPIELSPASS**

### BENÖTIGT

Pentium II 400  
64 MB RAM  
4xCD-ROM  
HD: 600 MB

### EMPFOHLEN

AMD Athlon 700  
128 MB RAM  
8xCD-ROM  
HD: 650 MB

### GRAFIK

✗ Software  
✗ 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
✓ Open GL

### SOUND

✓ EAX (SBLive!)  
✗ Aureal 3D  
✓ Dolby Surround

### MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –  
Anzahl der Spieler pro CD ..... –  
CDs pro Packung ..... 2

### STEUERUNG

Force-Feedback ..... ✗



# Game it!

## ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Unser komplettes Angebot für PC CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD und Dreamcast, mit Online-Bestellmöglichkeit finden Sie im Internet unter **www.game-it.com**

Stand der Preise: 31.10.2000  
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!



### Might & Magic 7 dt+engl.

KD **14,99 DM**

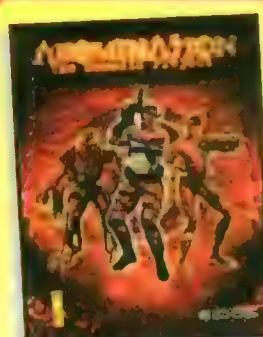
Day of the Destroyer ist der 8. Teil der Might & Magic Serie und entführt Sie dieses Mal auf einen Kontinent mit dem Namen Jadame. Übernatürliche Kreaturen versuchen die Welt aus ihren Angeln zu heben, haben aber natürlich nicht mit Ihnen gerechnet.



### Total Annihilation: Kingdoms

KD **9,99 DM**

Steuere einen Herrscher der vier einzigartigen Rassen, jede mit ihren eigenen Kampf-Strategien. Befehle über Armeen von Skelett-Bogenschützen, untoten Fußsoldaten, mächtigen Magiern und Drachenreitern. Erobre 3D-Welten aus Wäldern, Wiesen Sümpfen und Gebirgen. Belagere Burgen und Städte.



### Abomination

KD **9,99 DM**

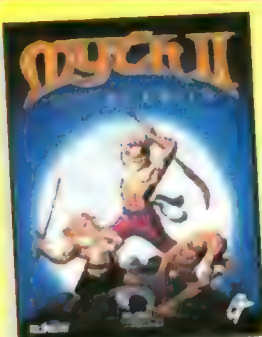
Noch während sich die Seuche ausbreitet, predigen Gläubige das Ende der Welt. Sie nennen sich selbst die "Faithfull" und handeln im Namen der BRUT. Die Brut bietet den Gläubigen Absolution: "Empfange den wahren Glauben oder das ewige Fegefeuer!" Bereiten Sie diesem Zauber ein Ende. Erobern Sie mit Ihrem Trupp von Elitesoldaten die Schaltzentrale der wahnsinnigen Kultanhänger, bevor sich das Virus um die Welt verbreitet.



### GTA 2

KD **14,99 DM**

Grand Theft Auto ist wieder da. Sieben rücksichtslose Gangs kämpfen brutal um die Vorherrschaft. Zeig' was du drauf hast und pass' gut auf dich auf. Respekt bekommt man nicht geschenkt, man muss ihn sich verdienen. Herausforderndes Gang System: Verdien' Dir Respekt und schnapp dir die besten Jobs oder spiel' die Gangs in ihrem Bandenkrieg geschickt gegeneinander aus. Absolute Freiheit: bestimme selbst, wie Du Dich an die Spitze kämpfst.



### Myth 2-Soulblighter

KD **9,99 DM**

Im Nachfolger zum fantasylastigen 3D Strategiepionier haben Sie es wieder mit einer Mischung aus 3D Action und Echtzeitstrategie zu tun. Eine umfangreiche Multiplayeroption gehört zu den neuen Features. Spezielle entschärfte deutsche Fassung. Entwickelt von Bungee, die besonders auf dem Macintosh durch Marathon bereits auf fielen.



### Age of Wonders

KD **9,99 DM**

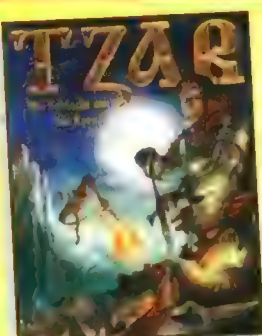
Die Geschichte beginnt in den Frühzeiten der Erde. Die alten Völker leben in einem zerbrechlichen Frieden. Doch als die Menschen in diesem Utopia eindringen, brechen blutige Zeiten der Gewalt an. Bei seinen Bemühungen, Macht an sich zu reißen, zerstört dieses neue Volk das Herrschergeschlecht der Elfen. Aus den Trümmern erheben sich zwei Gruppen: der rachsüchtige Kult der Stürme und die friedliebenden Erhalter.



### Unreal

KD **9,99 DM**

Gestrandet auf einem fremden Planeten. Sieh dich um. Kristallklares Wasser schimmert in der Sonne. Schatten verändern sich. Am Horizont erkennst Du fremdartige Bauwerke. Die Nacht bricht herein. Wege schimmern in der Dunkelheit. Gottlose Tempel erwarten Dich. Du hast Angst. Du bist in einer realen Welt... aber es ist keine, die Du jemals zuvor gesehen hast....



### TZAR

KD **9,99 DM**

25 anspruchsvolle Missionen, einzelne Missionen oder komplette Kampagnen. Faszinierende Welt voller Mystik mit Magiern, Drachen uvm. Herausforderung Gameplay in wunderschöner Umgebung. Truppen werden durch Kampferfahrung immer schlagkräftiger. Wechsel zwischen Tag und Nacht. Bis zu 8 Spielern gleichzeitig im LAN oder Internet.



### War of the Worlds

KD **5,99 DM**

Vor 100 Jahren schockierte der Science-Fiction-Autor H. G. Wells die Öffentlichkeit mit dem Roman War of the Worlds. 1978 inszenierte Jeff Wayne das gleichnamige Musical, dessen Musik auch in GTIs Echtzeit-Titel Krieg der Welten für wohlige Schauer sorgt.



### Metal Fatigue

KD **9,99 DM**

3 Brüder, die durch einen tragischen Konflikt getrennt wurden. Aufgeteilt zwischen 3 Corporations die mit gewaltigen Waffen den Combots einen Krieg um die Hedoth Technologie führen. Diese Technologie würde für die Combots einen ungeheuren Vorsprung an Macht bedeuten. Wählen Sie aus den Tausenden Teilkombinationen und rüsten Sie Ihre Combots individuell aus, um eine einzigartige und formidable Armee zu bilden.



### Unreal Tournament

KD **24,99 DM**

UNREAL ist seit dem Erscheinen im Mai 1998 eines der meistverkauften Action-Spiele geworden. UNREAL Tournament ist mehr als ein würdiger Nachfolger, der den Spieler mit noch intelligenteren Feinden und spektakulären Waffen kontrolliert. Ein leicht spielbares, intuitives Interface macht es auch Einsteigern leicht, den Kampf gegen die UNREAL-Bots einzeln oder im Team mit den Bots aufzunehmen. Das bedeutet Multiplayer-Spaß auch ohne Online-Kosten.



### Elsa 3D Revelator

KD **59,99 DM**

Die neue 3D-Brille ELSA 3D REVEALATOR mit LCD-Shutter-Technologie entlockt Spielen und anderen 3D-Anwendungen eine bisher unerreichte räumliche Darstellung. Mit dieser aktiven 3D-Brille zum Patent angemeldeter, neuester Ansteuerungstechnik und einer ELSA-Grafikkarte wird aus fast jedem Computerspiel ein unvergleichliches, faszinierendes Erlebnis. Das Bild erscheint auf dem herkömmlichen PC-Monitor in beeindruckender dreidimensionaler Tiefe.



### Dynasty General

KD **9,99 DM**

Wir befinden uns im Jahre 2005: Taiwan hat gerade seine Unabhängigkeit von China erklärt. China reagiert mit der Schnelligkeit und Kraft eines Drachen - nimmt sich aber mehr als nur Taiwan. Als auch die Grenzen Rußlands fallen, beginnt ein weltweiter Krieg, der 19 Nationen und das modernste Waffenarsenal, daß man sich nur vorstellen kann, einschließt ...



### Oddworld: Abe's Exoddus

KD **9,99 DM**

Willkommen beim köstlichsten Spiel-Spektakel der Oddworld! Jetzt beginnt Abe's neueste und größte Prüfung. ODDWORLD: ABE'S EXODDUS! In klassischer Oddworld-Tradition bietet "Abe's Exoddus" noch mehr intuitive Kommunikation und unternehmerische Fiesheiten wie sein Vorgänger "Abe's Odyssey".



### Game Gallery Coll. 1

KD **9,99 DM**

Beinhaltet: Anstoss2, Constructor, Test Drive4, Deadlock2, GrandPrix Championship 1998, Forsake2, Heros of M&M 2, Jack Nicklaus 5, Judge Dread, F/A-18, Rent A Hero, Superbike, Turok, Uprising, Vermeer- die Kunst zu erben; 15 dt. Vollversionen, 17x ausgezeichnet worden Volume 1

#### Bequem bestellen:

##### in Deutschland:

- per Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau
- per Internet: <http://www.game-it.com>
- per Telefax: 0831-5751555
- per E-mail: [bestellung@game-it.com](mailto:bestellung@game-it.com)
- per Telefon: 0831-575157

##### in Österreich:

- per Post: Game it! AG - A-6691 Jungholz
- per Telefon: 05676-8372
- per E-mail: [bestellung@game-it.com](mailto:bestellung@game-it.com)
- per Internet: <http://www.game-it.com>
- Preise x 7,5 = ÖSch

Versand nach Österreich erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Versandkosten in gleicher Höhe wie für Deutschland.

## Kein Mindestbestellwert!

Versandkostenfreie Lieferung  
bei Warenwert über 180,00 DM!

#### Versandkosten:

- bei schriftlicher Bestellung (Post / Vorkasse / Fax / E-mail / Internet):  
3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- bei telefonischer Bestellung:  
9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post

#### Rufen Sie uns an...

**0831-575157**

MO - FR: 8:00 - 20:00 Uhr  
SA: 9:00 - 16:00 Uhr

#### Game it!-Hotlines:

Konsolen-Spiele 0190 / 873 268 24  
PC-Spiele 0190 / 873 268 25  
Computer 0190 / 882 419 33  
Internet 0190 / 882 418 84  
täglich von 8-24 Uhr \* 3,63 DM / Min



# Vizekönig der Piste

Ubi Softs Zeitrenner glänzt mit toller Optik und fast perfekter Steuerung.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Ubi Soft ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ TERMIN Dezember 2000 ■ USK Ohne Altersbeschränkung

## AUF EINEN BLICK

- 11 Autos
- 9 Wagen-einstellungen
- 24 Strecken
- 3 Meisterschaften
- Trainingslager mit 10 Prüfungen
- Autos zum Down-load



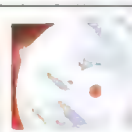
**DEATH VALLEY** Die malerischen Strecken sind das optische Glanzlicht von Pro Rally 2001. Hier säumt eine baufällige Kapelle einen spanischen Kurs.

**Ubi Soft wagt das Überholmanöver auf den eben erst gekrönten Genre-Champion Colin McRae Rally 2.0.**

Um es vorwegzunehmen: Auch in der neuen Version schlägt Pro Rally den Altmeister Colin nicht, aber nur um Haaresbreite. Wie in Colin McRae Rally 2.0 können Sie sich bei Pro Rally 2001 in einem Meisterschafts- und einem Arcade-Modus austoben. Letzterer lässt Sie gegen zehn Geisterautos antreten, ersterer führt Sie durch eine ausgedehnte Rennserie in drei Klassen. So arbeiten Sie sich von den spaßigen Kit-Cars über die schwierigeren WRC-Wagen bis in die Legenden-Liga hoch, wo Klassiker wie der Audi Quattro S1 ge-

bändigt werden wollen. Im Kampf mit Colin McRae 2.0 kann Pro Rally 2001 den Grafik-Vergleich dank der malerischen Strecken für sich entscheiden. Beim Fahrmodell hat Ubi Softs Renner aufgeholt: Die Autos steuern sich nahezu perfekt, lediglich das oft übertriebene Crash-Verhalten trübt den Eindruck. Schließlich entscheidet Colin McRae Rally das Rennen aufgrund der umfangreicheren Tuning-Optionen und des etwas besseren Fahrgefühls ganz knapp für sich.

Rüdiger Steidle



## AUF DER CD-ROM!

Fahren Sie Pro Rally 2001 mit unserer Demo-Version Probe!

## TESTURTEIL

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **NFS: Porsche** 5/2000  
Rennspielkönig. Schöner ist Porsche fahren nur noch in Wirklichkeit.

■ **Colin McRae Rally 2.0** 1/2001  
Insgesamt nur noch einen Tick besser als Pro Rally 2001.

■ **Pro Rally 2001** 1/2001  
Optisch und spielerisch einfach spitze. Für Profis auf jeden Fall mehr als einen Blick wert.

■ **Insane** 12/2000  
Wer „richtig“ ins Gelände will, ist mit Insane gut bedient.

■ **V-Rally 2** 12/2000  
Typische Konsolen-Konvertierung, die den PC nicht ausnützt.

### GRAFIK

Sehr gut

Leider fährt man zu schnell, um es zu genießen.

### SOUND

Befriedigend

Wie 300 PS hören sich die Motoren nicht an.

### STEUERUNG

Sehr gut

Mit Lenkrad und Tastatur ein Genuss.

### MEHRSPIELER

Gut

Inklusive spaßigen Splitscreen-Modus.

**86%**

**SPIELSPASS**

## Pro Rally 2001

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II/266 Pentium III/600  
64 MB RAM 128 MB RAM  
4xCD-ROM 4xCD-ROM  
HD: 450 MB HD: 450 MB

### GRAFIK

Software  
3Dfx/Glide  
Direct 3D  
Open GL

### SOUND

EAX (SBLive!)  
Aureal 3D  
Dolby Surround

### MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC 2 Netzwerk 8 Internet 8  
Anzahl der Spieler pro CD 2  
CDs pro Packung 1

### STEUERUNG

Force-Feedback

## KURZTESTS

### Squad Leader

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Random Games  
■ ANBIETER Hasbro Interactive ■ USK Ab 16 Jahren



**SINFONIE IN BRAUN** Wer den Schützengraben erkennt, erhält 100 Punkte.

Hasbro beamt mit Squad Leader ein unter Experten beliebtes Papierstrategiespiel in Bits und Bytes. Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges führen Sie auf alliierter oder deutscher Seite kleine Infanterie-Trupps rundenweise ins Gefecht. Für die Umsetzung zeichnen sich die Jungs von Random Games verantwortlich, die ihre alte Iso-Kästchen-Engine aufgewärmt haben, welche bereits in Soldiers at War und Chaos Gate versagte. Sie hat erstens eine absolut undiskutable Krümel-optik und zweitens eine ebenso unzeitgemäß komplizierte Bedienung. Auch eingefleischte War-Gamer seien gewarnt: Die Computer-Version hat mit dem Vorbild fast nichts gemein. (rs)

## SPIELSPASS

**31%**

### EuroLeague Football

■ GENRE Fußball-Manager ■ ENTWICKLER Dinamic  
■ ANBIETER SVG ■ USK Ohne Altersbeschränkung



**ZEITLUPE** Der Bildaufbau ist auch in niedrigen Auflösungen zögerlich.

EuroLeague Football ist Manager-Software und Fußball-Action in einem: Wie bei Anstoss 3 können Sie Begegnungen der 1. oder 2. Bundesliga inszenieren, Freundschaftspartien oder europäische Meisterschaften austragen. Die Trainer und Spieler der nationalen und internationalen Mannschaften haben leicht veränderte Namen ihrer wirklichen Vorbilder, die Stadien sind schludrig gestaltet und überall mit Bandenwerbung des Sponsors RTL plus gepflastert. Verglichen mit den übersichtlichen Anstoss-3-Menüs müssen Sie hier lange nach Optionspunkten oder den Einstellungstabellen für die Tastaturbelegung suchen. Die Animation der Figuren in den Spielszenen ist nur durchschnittlich. (pk)

## SPIELSPASS

**45%**

Für Rennspiel-freunde wird die Wahl zur Qual: Pro Rally 2001 liegt mit Colin McRae Rally 2.0 beinahe gleichauf.





Im Uhrenfachhandel  
erhältlich.

**CAMEL**  
TROPHY  
ADVENTURE WATCHES  
**ONE LIFE. LIVE IT.**

[www.cameltrophy.de](http://www.cameltrophy.de)

Diese Uhr: virtuell als  
>Time Tool< zum Download!



# Meister der Beleidigung

Der mächtigste Pirat des Adventure-Genres erlebt nach dreijähriger Pause ein haarsträubendes Abenteuer.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER LucasArts ■ ANBIETER Electronic Arts ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Dezember 2000 ■ USK Ohne Altersbeschränkung

### AUF EINEN BLICK

- Ein mächtiger Pirat
- Drei umfangreiche Akte
- Dutzende bekannte und neue Charaktere
- Zehntausende Textzeilen
- Professionelle deutsche Synchronisation
- 3D-Technik von Grim Fandango

**Drei Jahre nach dem dritten Sieg über Le Chuck beendet Möchtegernpirat Guybrush Threepwood seine Flitterwochen mit Elaine und kehrt zurück nach Melee Island. Dort bemüht sich ein zwielichtiger Knirch um den Posten des Gouverneurs - und stört mit halbseidenen Machenschaften das junge Eheglück. Droht ein abermaliger Besuch auf der verfluchten Affeninsel?**

**B**evor die Turteltaubchen den Boden von Melee Island betreten, werden sie von einem fremden Piratenschiff attackiert. Während sich Elaine mutig in die Schlacht stürzt, muss der an den Hauptmast gefesselte Guybrush sein erstes Rätsel lösen. In dieser heiklen Situation kann sich der Spieler mit der Steuerung



**SCHACHMATT** Rätseln und Reden ist die halbe Miete. Manchmal sind die Witze rar.



**FAMILIENSCHATZ** Die Rätsel sind teils wirr, die Lösung ergibt sich nach Ausprobieren.

des vierten Teils der seit annähernd zehn Jahren erfolgreichen Adventure-Serie vertraut machen. In den ersten drei Teilen ließ sich die Hauptfigur mit der Maus über die fiktiven karibischen Inseln lenken, hier können Sie die Maus links - beziehungs-

weise rechts - liegen lassen. *Flucht von Monkey Island* wurde mit der gleichen Technik inszeniert wie der vor zwei Jahren veröffentlichte LucasArts-Titel *Grim Fandango*. Dessen Held Manny Calavera diente als Vorlage für den dreidimensionalen Guy-



**■ REIFEPRÜFUNG**  
Guybrush nimmt die Qualen einer Schulstunde auf sich, um in den Besitz der „Ultimativen Beleidigung“ zu gelangen.





**EINLOCHEN** Im richtigen Moment muss Guybrush Steine in die drei Öffnungen werfen.

brush, der sich gleichfalls mit den Pfeiltasten der Tastatur in alle Himmelsrichtungen bewegen lässt. Entdeckt er zur Linken einen interessanten Gegenstand, etwa ein benutztes Kaugummi, so neigt er automatisch den Kopf nach links. Zum Anschauen oder Aufnehmen drücken Sie die jeweilige Taste; alternativ können Sie den Joystick oder das Gamepad benutzen, um den „mächtigsten Piraten“ von einer haarsträubenden Situation in die nächste zu manövrieren.

Auf Melee Island wird Elaine nicht als Gouverneurin anerkannt, ihr Palast wird von einem Katapultisten mit Felsbrocken beschossen. Die erste Aufgabe des Helden ist es, den Steinschleuderer von seinem Tun abzubringen. Zu diesem Zweck kombinieren Sie zwei bestimmte Gegenstände miteinander, was Ihnen freilich nur gelingt, wenn Sie die entsprechenden Objekte in Ihr Inventar aufgenommen haben. Wie in jedem Adventure ist es nötig, alle Schauplätze gründlich abzusuchen und alles herrenlose Zeug einzusacken. In typischen LucasArts-Adventures müssen Sie damit rechnen, eigenartige Dinge zu finden. *Flucht von Monkey Island* erweist seinem Her-



**WILDLAVABAHN** Durch die Kathedrale fließt ein Lavafluss. Der mächtigste Pirat besteigt einen Wagen - und saust durch ein kniffliges Kombinationsrätsel. Auf die Lösung kommen Sie durch eifriges Ausprobieren.

steller alle Ehre, denn hier packt Guybrush neben einer Ente, einem Parfüm-Flakon und einer Tube Klebstoff einen ganzen Termitenzirkus in seine geräumigen Hosentaschen. Die Ente benötigen Sie, um einem Schuft das Handwerk zu legen. Zuvor können Sie versuchen, das Federvieh mit jedem anderen Ding und jedem dahergelaufenen Piraten zu verwenden; der Lösung des Rätsels werden Sie so nicht auf die Spur kommen, kurzweilige Unterhaltung werden Ihnen diese absonderlichen Kombinationsversuche gewiss beschern. Im

**Mit seinem Zeichentrick-Doppelgänger aus dem dritten Teil der Serie kann es der dreidimensionale Guybrush locker aufnehmen.**

Hinterkopf behalten sollten Sie Ihr Hauptziel, nämlich hinter das Geheimnis einer Superwaffe - der „Ultimativen Beleidigung“ - zu kommen.

Ganz im Geiste der Serie haben die Entwickler Zehntausende von Dialogzeilen geschrieben, die sich nicht in ermüdendem Blabla erschöpfen, sondern unzählige witzige Bemerkungen und Anspielungen enthalten - und jede Menge Hinweise auf die Ultimative Beleidigung. Je nach Situation bringt Guybrush sein jeweiliges Gegenüber zur Verzweiflung, indem er keine Gelegenheit ungenutzt lässt, um einen Kalauer an den Piraten beziehungsweise die Piratin zu bringen. Wenn ihm der Priester in der unheimlichen Kathedrale erklärt, er sei ein Geist, kontert Guybrush: „Dann sind Sie wohl der Heilige Geist“, wo-



**TEUFELSRITT** Für ein Gratisessen reitet Guybrush auf einer mechanischen Seekuh. Auf welche Weise vermag sich der tollkühne Möchtegernpirat wohl lange genug im Sattel zu halten?



**SEID IHR ALLE DA?** Auf dem Atoll kloppen sich Guybrush und Le Chuck - als Kasperle puppen. Solche Witzchen bringen Pep ins Spiel.

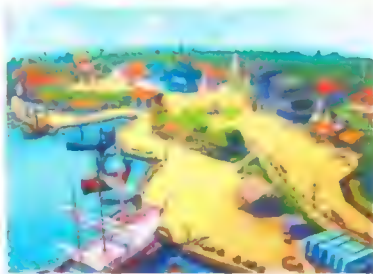


## Reif für die Inseln

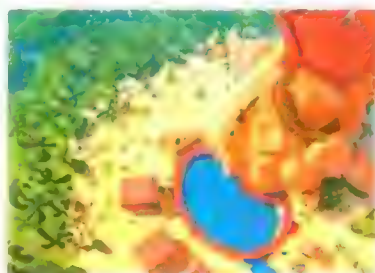
Rund 30 Stunden werden Sie benötigen, um alle Schauplätze abzugrasen. Fünf Inseln müssen Sie erkunden.



In der Gouverneursvilla von Melee Island beauftragt Elaine ihren Gemahl damit, ihre Rechtsanwältin auf einer Nachbarinsel aufzusuchen. Dazu benötigt Guybrush ein Schiff ...



Auf Lucre Island trifft Guybrush alte Bekannte wieder. Er muss sich mit Parfümhändlern, nasenlosen Piraten, einem notgeilen Bankfräulein und Termiten herumärgern.



Jambalaya wurde von einem Geschäftsmann zu einem Vergnügungsparadies ausgebaut. Hier steht dem mächtigen Piraten der Sprung von einem hochhaushohen Turm bevor.



Das Knottin-Atoll liegt in Ruherbootnähe von Jambalaya entfernt. Guybrush wird sich hier aufhalten müssen. Auf dem Weg zum Atoll begegnet ihm ein merkwürdiges Schiff.



Wie in jeder bisherigen Folge, so werden Sie auch im vierten Teil auf die titelgebende Insel verschlagen. Wird der Held diesmal das Ultimative Geheimnis von Monkey Island lüften?

**Wieder einmal beweisen die LucasArts-Leute, dass sie Lachtränen aus Tränendrüsen quetschen können.**

rüber der vermeintliche Kleriker allerdings nicht lachen kann. Der Spieler hat mitunter die Wahl zwischen Dutzenden von Fragen und Antworten. So kann er die Bedienung der Sushi-Bar mit ständigen Bestellungen auf Trab halten oder den Koch in ein Gespräch über piratengemäßes Essen verwickeln. Sie werden fast alle wichtigen Nebenfiguren der Affeninsel-Saga wieder treffen, etwa



**WAHLKAMPF** Auf Melee Island finden Gouverneurswahlen statt. Wird Guybrushs frisch angetraute Gattin Elaine das Rennen machen? Und wer ist der merkwürdige Kontrahent?

die Voodoo-Priesterin oder Carla, die jetzt zum Grog-Gourmet mutiert ist. Zuweilen ist es hilfreich, dass sich durch Druck der Entfernen-Taste bereits bekannte Gespräche abkürzen lassen. Die Übersetzer übertrugen den größten Teil der Gespräche treffend ins Deutsche, jedoch fallen dem deutschen Guybrush einige Wortspiele der Originalversion träge aus dem Mund. Manche Dialoge sind nur vorgeblich witzig; tatsächlich wiederholen sie Witze der drei vorangegangenen Serienteile und bringen damit diejenigen Spieler zum Schmunzeln, die sich an eben jene Begebenheiten aus *Monkey Island 1 - 3* erinnern. Mehrere Szenen regen durch die Situationskomik zum Lachen an: So setzt sich Guybrush in einer Szene auf eine Bank und schaut melancholisch über die eigene Schulter - Forrest Gump lässt grüßen. Ein anderes Mal sinniert er über seine eigene Rolle als Adventure-Held: „Wieso hab ich das Gefühl, dass mein Leben aus lauter Rätseln besteht?“ Das Logo von LucasArts prangt auf einer Sammelmappe, ein Anruf bei der Telefon-Hotline der kalifornischen Kultfirma wie in *Monkey Island 2* ist diesmal leider nicht möglich.

Serien-Veteranen dürfen sich auf ein Beleidigungsduell freuen, das gleich zu Beginn mit einem griesgrämigen Steuermann ausgetragen wird. Im letzten der drei Kapitel steht Guybrush ein besonderes Duell bevor: Monkey Kombat. Hier müssen Sie bestimmte Kampfpläne in der richtigen Reihenfolge ausrufen und dazu eine besondere Körperhaltung einnehmen. Dieses Spielchen ist knifflig - und langwierig, denn Sie müssen gegen mehrere Gegner bestehen, um zum Endgegner vor-

dringen zu können. Monkey Kombat bildet die Spitze einer stetig ansteigenden Schwierigkeitskurve. Zu Beginn sind die Rätsel durchschaubar, die Gesprächspartner lassen sich leicht die gewünschte Information aus der Nase ziehen. Ab dem zweiten Akt wird's knifflig, die Zubereitung eines Parfüms wird so manchen Spieler einige Stunden lang beschäftigen, sollte er nicht mit dem LucasArts-typischen Humor vertraut sein.

Die Orientierung in der karibischen Inselwelt ist leicht, mit einem einzigen Tastendruck gelangen Sie auf die jeweilige Übersichtskarte, können etwa in wenigen Sekunden vom Hafen zum Freiluftbüro der Verkaufskanone Stan gelangen. Die Landschaftshintergründe sind ge-



**Ist der Ärger über die Steuerung verfliegen, macht's mächtig Spaß.**

Rüdiger Steidle

**MEINUNG**

Es ist doch wirklich zum Mäusemelken: Mit der umständlichen Tastatursteuerung wankt der 3D-Guybrush über die Polygon-Planken wie ein groggefüllter Möchtegern-Maal. Nachdem die Bedienung in *Grim Fandango* so machen Adventure-Liebhaber in den Vorrühestand trieb, ist es mir wirklich ein Rätsel, warum LucasArts nun auch dem guten Guybrush diesen Knüppel zwischen die Beine wirft und nicht wieder zur bewährten Mauskontrolle zurückkehrt. Naja, nach einer Weile sind solche Unzulänglichkeiten dank exzellenter Puzzles und zahlreicher Zwerchfell-Attacken vergessen, und ich weiche nicht eher von Melee Island, bis der Nachwuchspirat auch das vierte Abenteuer glücklich überstanden hat.





**LE BRENNBART** Der böseste aller Piraten mischt wieder mit - und bringt den Helden mit fiesen Intrigen in Bedrängnis.

malt und entsprechen im Stil dem Vorgänger *The Curse of Monkey Island*. Alle dreidimensionalen Objekte und Figuren sind putzig gestaltet und lassen in der Fernsicht vergessen, dass es sich nicht um gezeichnete Pixelhäufchen, sondern um hardwarebeschleunigte Polygonkonstrukte handelt. Selbst auf alten PC-Systemen ab einem Pentium 233 schnurrt das Piratenabenteuer flüssig über den Monitor, wie bei *Grim*

**Die Jahre sind äußerlich nicht spurlos an Guybrush vorbeigezogen; innerlich ist er noch immer ein sympathischer Sprücheklopfer.**



**PANISCHER PAVIAN** Monkey Kombat ist eine Herausforderung. In dieser Virtua-Fighter-Variante kämpfen Sie nicht mit Fäusten, sondern mit schrillen Affenlauten.

*Fandango* können Sie die Auflösung von 640x480 Bildpunkten jedoch nicht verändern. Das Szenario mag bei Veteranen der Serie Erinnerungen an durchwachte Nächte wecken, etwa wenn Guybrush zum Showdown über *Monkey Island* stolpert und möglicherweise das größte Geheim-

nis der Insel lüftet. Alle Spieler werden dem „mächtigsten Pirat“ am Ende gewiss gönnen, dass er sich auf einer Urlaubsreise mit Elaine von den Strapazen wüster Scherze und skurriler Rätsel erholt - um fit für den fünften Teil zu sein.

Peter Kusenberg



#### MEINUNG

**Die Serie hat ihren Charme bewahrt, Fans dürfen sich auf eine super Fortsetzung freuen.**

Peter Kusenberg

Der überheblichste Angeber des Adventure-Genres ist zurückgekehrt - und mit ihm das Ensemble verrückter Figuren des *Monkey Island*-Universums. Guybrush geht zu Beginn in die Vollen und witzelt sich mit den Gesprächspartnern durch mitunter viertelstündige Dialoge. Im zweiten Akt lässt der Sprachwitz etwas nach, einige Wortwechsel habe ich entnervt übersprungen. Andere Gespräche leben einzig durch die Referenz auf Scherze der ersten Teile. Die Rätsel sind originell, ab der Spielmitte werden sie selbst für einen *Monkey Island*-Experten wie mich kurios: Den Sprungturm auf Jambalaya Island bin ich wohl 20 Mal hinuntergesprungen, bis ich den Preis einsacken konnte. Beim *Monkey Kombat* wäre ich ohne die Hilfe unserer Tipps-&-Tricks-Abteilung zum „Panischen Pavian“ mutiert. Trotz des später unnötig hohen Schwierigkeitsgrads kann ich *Flucht von Monkey Island* als lustigstes und bestaunenswertestes Adventure des Jahres empfehlen.

## TESTURTEIL

## Flucht von Monkey Island

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

**Grim Fandango** 1/99

Manny Calavera erlebt im Totenreich eine haarsträubende Geschichte.

**Flucht von Monkey Island** 1/2001

Der vierte Teil macht seinen Vorgängern alle Ehre. *Grim Fandango* wies mehr Witz und Originalität auf.

**Discworld Noir** 7/99

Film-noir-Atmosphäre und bissiger Humor ergeben eine witzige Mischung

**Curse of Monkey Island** 1/98

Guybrush kämpft gegen LeChuck und erlebt Abenteuer im Zeichentrickstil.

**The Longest Journey** 4/2000

Die Heldin ist sympathisch, lustige Dialoge und Rätsel fehlen.

### GRAFIK

Die 3D-Hintergründe sind stimmungsvoll gestaltet.

**SOUND** Gut

Soundtrack und Synchronisation sind solide.

### STEUERUNG

Befriedigend Gewöhnungsbedürftig, manchmal hakelig.

### MEHRSPIELER

Keine Wertung möglich Kein Mehrspielermodus vorhanden

**86%**

**SPIELSPASS**

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 200 Pentium II 333

32 MB RAM 64 MB RAM

4xCD-ROM 8xCD-ROM

HD: 200 MB HD: 200 MB

### GRAFIK

Software X EAX (SBLive!)

3Dfx/Glide X Aureal 3D

Direct 3D X Dolby Surround

Open GL

### MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC - Netzwerk - Internet -

Anzahl der Spieler pro CD -

CDs pro Packung -

### STEUERUNG

Force-Feedback X

# Haben wollen?

## Kriegen können:

net: [www.gameplay.de](http://www.gameplay.de) fon: (0931) 35 45 255 Mo.- Fr. 8-20 Uhr (Sa.- So. 9.30-18 Uhr)



**gameplay**

THE GATEWAY TO GAMES





**PC CD-ROM**  
**8 SPIELER ÜBER LAN**

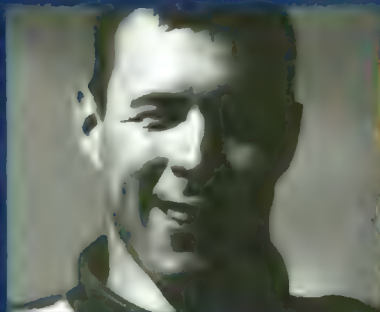
**PC**  
**CD**  
**ROM**

Das preisgekrönte Colin McRae-Entwickler Team hat wieder zugeschlagen: Colin McRae Rally 2.0 ist da! Und es ist besser als je zuvor! Rallye-Atmosphäre pur: über 80 neue Etappen. Der Schädel dröhnt, die Lunge ist längst voll Staub und Deinen Daumen spürst Du schon seit 4 Tagen nicht mehr - egal. Von Kenia über Italien bis hin zur finnischen Eiswüste zieht sich eine Spur der Verwüstung, schrottreife Boliden und versengte Pisten so weit das Auge blickt. Ende der Durststrecke - jetzt wird wieder Staub geschluckt.



# colin|mcræe|rally|2.0™

...IN 80 ETAPPEN UM DIE WELT.



Für das Spiel stand kein geringerer Pate als der **beste Rallye-Fahrer aller Zeiten!** Der 30-jährige Schotte Colin McRae gewann 1995 seinen ersten Weltmeisterschaftstitel und ist seitdem der Star der Szene.

Die neuentwickelte Grafik-Engine sorgt für **rasantes Gameplay!** Einsam im Kampf gegen die Zeit oder im Arcade Rennen im direkten Vergleich gegen 5 CPU Gegner.

**Dauerspaß ist Trumpf!** 12 verschiedene WRC-Boliden, 8 verschiedene Spielmodi und drei neue Länder – dieses Spiel motiviert 100%ig!

Willkommen im Club: im **LAN Arcade Rennen** mit 8 Kontrahenten bleibt kein Auge trocken! Macht Euch gefasst auf schlaflose Nächte und dicke Augenringe!

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

**Codemasters** 

GENIUS AT PLAY™



# Der Tod kommt auf leisen Sohlen

I'm going in! Mit diesem Satz stürzt sich Spezialagent David Jones in einen der besten Shooter des ablaufenden Jahres.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Innerloop Studios ■ ANBIETER Eidos ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN 8. Dezember 2000 ■ USK Ab 16 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- 12 Schusswaffen
- 14 Missionen
- Realistische Waffenphysik
- Mit Hilfe ehemaliger SAS-Agenten entwickelt
- Benutzt die Joint Strike Fighter-Technik



**■ RUTSCHPARTIE**  
Wenn Jones eine spezielle Aktion ausführt oder Leitern erklimmt, schaltet das Spiel automatisch auf eine schwenkbare Außenansicht um.

**Commandos in 3D, kann das funktionieren? Es kann, wie *Project IGI* diesen Monat eindrucksvoll unter Beweis stellt. Der anspruchsvolle Shooter ist ein absoluter Geheimtipp für taktisch versierte Action-Spieler.**

**D**ie Welt steht wieder einmal am Rande der nuklearen Katastrophe: Ein durchgeknallter russischer Ge-

neral, der anscheinend zu tief ins Wodkaglas geschaut hat, sucht Käufer für einen gestohlenen Atomsprenkopf. Die westlichen Geheimdienste beschließen, dem Waffenhändler einen Strich durch die Rechnung zu machen und schicken ihren besten Mann auf die Suche nach der Massenvernichtungswaffe. Ihr Auftritt, David Jones! Das Ex-Mitglied der britischen Antiterrorereinheit SAS ist der Hauptdarsteller von *Project IGI*. Natürlich schlüpft der Spieler im jüngsten Werk der norwegischen Simulationsexperten Innerloop in den Tarnanzug des smarten Engländer und rettet in insgesamt 14 taktisch herausfordernden Missionen die Welt. Sie starten Ihre Aufträge generell im Feld, während Sie Ihre attraktive Kollegin Anya über Funk mit den neuesten Informationen zu den aktuellen Einsatzzielen versorgt.

Die Welten von *Project IGI* gehören sicherlich zu den beeindruckendsten Arealen, die je in einem Computerspiel zu sehen waren. Da die Entwickler für die Darstellung eine modifizierte Flugsimulations-Engine benut-

zen, kann sich der Spieler in riesigen, komplett begehbaren Landschaften austoben und stößt beim Erkunden der Gegend nicht sofort auf unsichtbare Grenzen. Diese großzügige Bewegungsfreiheit sorgt auch dafür, dass sich *Project IGI* nahtlos in die Reihe erfolgreicher Taktik-Shooter wie *SWAT 3* oder *Rogue Spear* einreicht. Sie starten Ihre Missionen oft in den Bergen, oberhalb eines feindlichen Stützpunkts. Von hier aus können Sie nun mit dem Fernglas und der zoombaren Satellitenkarte in aller Ruhe das Gelände analysieren, sich ein Bild von der Stärke des Gegners und den Patrouillenrouten der Wachposten machen. Spätestens hier wird klar, dass erfolgreiche Spezialagenten nicht nur schnell reagieren, sondern auch taktisch planen müssen, um in *Project IGI* auf einen grünen Zweig zu kommen. Die Satellitenkarte ist hierfür das beste Hilfsmittel: Wer nah genug heranzoomt, erkennt Position und Blickrichtung der einzelnen Wachen aus der Vogelperspektive und kann so – ganz ähnlich wie in *Commandos* – die beste



**UNDER FIRE** In einigen Levels befinden sich fest installierte MGs. Ist der Gegner eliminiert, kann Jones das MG gegen den Feind einsetzen.





**GESCHICHTENERZÄHLER** Zwischen den Missionen verfolgen Sie die Story in Zwischensequenzen, die dieselbe Technik wie das Spiel nutzen.

Route in die schwer bewachten Komplexe ausbaldowern. Der Haken: Gegnerische Soldaten, die sich in Gebäuden aufhalten oder unter Vordächern stehen, kann der Satellit natürlich nicht sehen. Eine weitere Gemeinheit sind die überall in den Lagern angebrachten Überwachungskameras, die automatisch Alarm auslösen, sobald der Spieler für einige Sekunden in ihren Sichtbereich gelangt. Mit einem gezielten Schuss können die Kameras zwar zerstört werden, gut ausgebildete Gegner schlagen in diesem Fall allerdings erst recht auf den Alarmknopf. Wer es eleganter liebt, sucht sich auf der Karte die Position der elektronischen Spione und schleicht sich um deren Sichtfeld herum. In einigen Gebäuden können Sie sich auch in ein aktives Computerterminal hacken und dem Überwachungsnetz des Gegners so kurzfristig den Strom abdrehen.

Einige Situationen jedoch kann auch Leisetreter Jones nur mit der Waffe in der Hand bewältigen. Das Arsenal des Spiels ist klein, aber fein: Von der einfachen 9mm-Pistole über

**Heiße Action für kühle Denker: Project IGI transportiert das Commandos-Spielprinzip gekonnt in die dritte Dimension**



**KLETTERMAXE** Erhöhte Punkte wie Wassertürme sind ideale Verstecke für Scharfschützen. In dieser Mission muss Jones mit der Dragunov den Angriff einer Gruppe Green Berets decken.

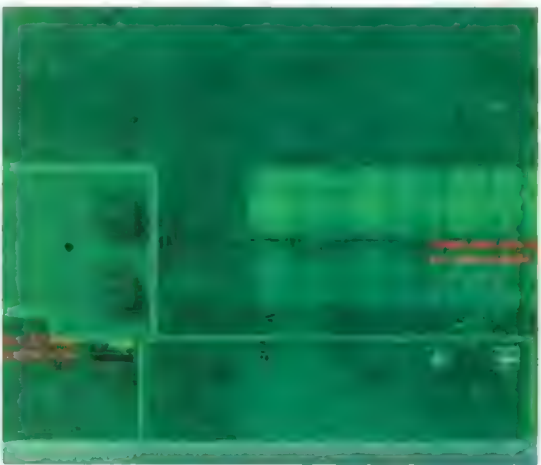
die schallgedämpfte MP5 SD bis hin zu einer ausgewachsenen Panzerfaust reicht die Auswahl, wobei Sie die meisten der Knarren erst in den Spielarealen finden. Auch die Umsetzung der einzelnen Mordinstrumente trägt zum realistischen Gesamteindruck des Spiels bei: So verfügen alle Schusswaffen über begrenzte Reichweiten und werden auf große Distanzen immer ungenauer. Selbst mit dem Dragunov-Präzisionsgewehr

kommt es also bei weit entfernten Zielen mitunter zu Fehlschüssen. Neben den Schusswaffen finden sich auch explosive Arbeitsgeräte in den Lagern der russischen Gegner. Mit Spreng- und Blendgranaten hält sich Jones größere Gruppen von Feinden vom Leib, während die durchschlagskräftigen Haftminen gegen Fahrzeuge, Gebäude oder patrouillierende Wächter gelegt werden können.

Sascha Gliss



**FRÄULEIN VOM AMT** Anya leitet Ihre Einsätze per Funk aus dem Hauptquartier.



**LAUTLOS IM WELTALL** Per Satellitendownlink spionieren Sie die feindliche Stellung aus.



**MEINUNG**

**Verpasste Gelegenheit: Die fehlende Speicherfunktion kostet Project IGI den Platz in der Referenzklasse.**

Sascha Gliss

Project IGI ist neben No One Lives Forever die größte Überraschung des laufenden Monats. Der Taktikshooter fesselt den Spieler durch schicke Optik, riesige Areale und intelligent agierende Gegner bereits in der ersten Mission an den Bildschirm. Dabei sollten Sie sich vom Shooter-Look des Spiels nicht täuschen lassen: Um sich in den clever entworfenen Levels zu behaupten, braucht es mehr als nur einen schnellen Finger am Abzug. Gerade in späteren Aufträgen sind die Gegner alles andere als billiges Kanonenfutter, laute Feuergefechte sind hier nicht zu empfehlen. Wie in Commandos bringt Sie überlegtes Vorgehen mit Satellitenkarte und Fernglas am ehesten ans Ziel. Ähnlich hart ist aber auch der Schwierigkeitsgrad, der mit dem siebten Auftrag merklich anzieht. Nicht nur aus diesem Grund bleibt unverständlich, wie die Entwickler auf eine Speicherfunktion in den Levels verzichten konnten. Außer dem Fehlen einer Mehrspieleroption ist das aber auch der einzige Kritikpunkt an IGI, den die Designer schnell mit einem Patch beseitigen sollten.

### TESTURTEIL

**IM VERGLEICH**  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

<b>Commandos</b> 7/96 Spielerisch mit Project IGI verwandt, allerdings aus der Iso-Perspektive.	<b>Project I.G.I.</b> 1/2001 Geniale Mischung aus Taktik und Action. Die riesigen Areale sind top, die fehlende Speicherfunktion nervt.	<b>Swat 3 Elite Edition</b> 1/2001 Mit der Elite-Erweiterung gehen Sie jetzt auch im Netz auf Verbrecherjagd.	<b>Rogue Spear</b> 11/99 Terroristenjagd rund um den Globus, optisch etwas schlechter als IGI.	<b>Metal Gear Solid</b> 12/2000 Harte 3D-Taktik, leidet unter der lieblos konvertierten PlayStation-Grafik.
---	---	---	--	---

**GRAFIK** ..... Sehr gut  
Riesige Areale sorgen für realistisches Spielgefühl.

**SOUND** ..... Gut  
Echte Waffengeräusche, sparsam eingesetzte Musik.

**STEUERUNG** ..... Sehr gut  
Exakt, stimmig und leicht zu beherrschen.

**MEHRSPIELER** ..... Keine Wertung möglich  
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

**88%**  
**SPIELSPASS**

**Project IGI**

<b>BENÖTIGT</b> Pentium II 300 64 MB RAM 4xCD-ROM HD: 500 MB	<b>EMPFOHLEN</b> Pentium III 500 128 MB RAM 8xCD-ROM HD: 500 MB
--	---

<b>GRAFIK</b> X Software X 3Dfx/Glide X Direct 3D X Open GL	<b>SOUND</b> X EAX (SBLive!) X Aureal 3D X Dolby Surround
---	--

<b>MEHRSPIELER</b> Maximale Anzahl an Spielern Einzel-PC - Netzwerk - Internet - Anzahl der Spieler pro CD CDs pro Packung	1
--	---

**STEUERUNG**  
Force-Feedback X



# Team Terminator

Im Commandos-Stil knobeln und schießen sich drei Roboter und ein Elitesoldat durch eine düstere Zukunftswelt.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Rebellion ■ ANBIETER Virgin Interactive ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN November 2000 ■ USK Ab 16 Jahren

- AUF EINEN BLICK
- 15 Levels
  - 10 Mehrspieler-levels
  - 20 Feindtypen
  - 9 Waffen mit verschiedenen Feuermodi plus drei Minen
  - 10 Roboterupgrades



ENTDECKT Der Blechgeselle hinter dem Tor hat unsere Truppe aufgespürt (blauer Sensorenstrahl) und wird seinen noch ruhigen Kollegen (grüner Strahl) gleich alarmieren.



MEINUNG

Eigentlich die richtige Mischung aus Rätseln und Ballern – aber nur für Nervenstarke.

Rüdiger Steidle

Sagt mal, ihr Rebellion-Entwickler, spielt ihr eigentlich eure Spiele selber? Es hätte euch doch auffallen müssen, dass die Ladezeiten zu hoch sind, die Kamera zu unflexibel ist und das Leveldesign oft auf Ausprobieren baut! Nicht, dass *Gunlok* langweilig wäre, im Gegenteil: Der Mix aus fordernden Rätseln, Ausrüstung sammeln, schleichen und schießen schafft es immer wieder, die Mängel für ein paar äußerst schweißtreibende Minuten vergessen zu lassen. Aber mit etwas Feintuning hätte aus *Gunlok* wirklich mehr werden können. So werden wohl nur nervenstarke Puzzler etwas Freude haben: denen kann ich das Programm empfehlen. Hoffentlich behebt ein Patch die größten Schwächen.

Nervige Detailmängel zerren an den Nerven. Schade um das an sich sehr spannende Spielkonzept.

„I’ll be back“-Arnie kämpfte als Cyborg gegen die Menschheit – Kollege Gunlok nimmt in einer alternativen Zukunft den Kampf des Homo sapiens gegen die Roboter auf. Dabei stehen ihm ausgerechnet drei der mechanischen Gesellen zur Seite. Nur wenn sie gut zusammenarbeiten, hat das wundersame Quartett Aussicht auf Erfolg.

Trotz Überlänge umreißt das Intro die Story nur grob: Ende des 21. Jahrhunderts haben auf Terra die Elektronengehirne das Ruder in der Hand und die biologische Intelligenz kämpft ums Überleben. Als Elitekrieger Gunlok sollen Sie mit Ihrem

metallinen Freund Elint und zwei anderen Blechkumpanen, auf die Sie unterwegs stoßen, den bösen Robos heimleuchten. Ihr erster Auftrag: Morgeln Sie sich auf einem alten Fabrikgelände zwischen den Maschinenwachen durch. Prinzipiell gibt es zwei Wege, an den alles andere als clever agierenden KI-Gegnern vorbeizukommen: Entweder Sie umgehen die Patrouillen, indem Sie außerhalb der markierten Sichtlinien bleiben und sich im Schatten oder hinter einer Mauer verbergen. Oder Sie jagen ihnen eine Portion Blei durch die Metallhaut. Allerdings ist Munition äußerst knapp und Ihre Party selbst kein guter Kugelfänger. Als ob das

nicht schon schwer genug wäre, haben die Programmierer jedes Areal mit kleinen Rätseln gespickt. So dürfen Sie ausknobeln, wie Sie am besten einen Posten von einem Tor wegbekommen oder einen Schalter auf einer schwer bewachten Plattform erreichen. Jeder der Teamkameraden verfügt über spezielle Fähigkeiten, bei vielen Puzzles ist genau abgestimmte Teamarbeit angesagt. Beispielsweise kann der schnelle Hark einen Wächter in einen Hinterhalt locken, wo er zwischen explosiven Benzinfässern unter dem Beschuss von Gunlok sein digitales Ende findet.



DIE FURCHTLOSEN VIER Die Grafik ist im Zoom unglaublich detailliert – aus dieser Perspektive spielt man Gunlok allerdings nur selten.

TESTURTEIL

Gunlok

IM VERGLEICH  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ Commandos 7/1998  
Der Klassiker führte den Begriff Team-Taktik erst ein. Teil 2 kommt bald.

■ Incubation 11/1997  
Blue Bytes Taktik-Hammer kam im Verkauf unverdient schlecht an.

■ Shadow Company 11/1999  
Puzzles so gut wie nicht vorhanden, dafür spannende Echtzeit-Gefechte.

■ Gorky 17 12/1999  
Ein wenig Rollenspiel, viel Strategie, aber kaum Erfolg bei den Fans.

■ Gunlok 1/2001  
Verdammt schöne Grafik, spannendes Spielkonzept, aber Disqualifikation durch zahlreiche Nerv-Details.

GRAFIK  
Für ein Taktikspiel einfach umwerfende Optik.

SOUND  
Ausreichend  
Warum haben die Robos keine Sprachausgabe?

STEUERUNG  
Befriedigend  
Die Kamera lässt sich schlecht justieren.

MEHRSPIELER  
Befriedigend  
Eigentlich ganz okay, aber kaum motivierend.

75% SPIELSPASS

BENÖTIGT EMPFOHLEN  
Pentium II 266 32 MB RAM 4xCD-ROM HD: 609 MB  
Pentium II 450 64 MB RAM 12xCD-ROM HD: 609 MB

GRAFIK  
X Software  
X 3Dfx/Glide  
X Direct 3D  
X Open GL  
SOUND  
X EAX (SBLive!)  
X Aureal 3D  
X Dolby Surround

MEHRSPIELER  
Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC 1 Netzwerk 5 Internet 5  
Anzahl der Spieler pro CD 1  
CDs pro Packung 1

STEUERUNG  
Force-Feedback X



# Das Börsenfieber greift um sich!

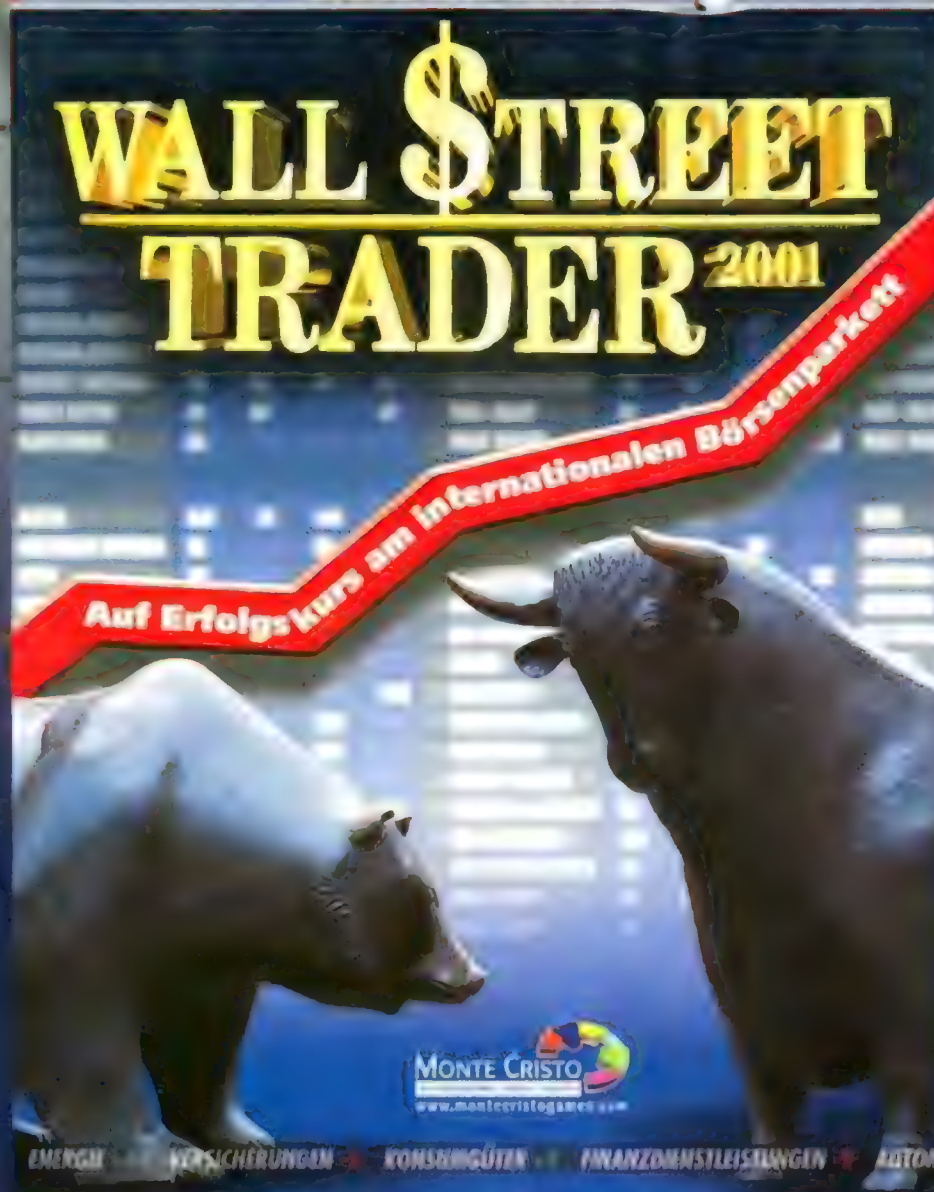
■ Erleben Sie ein packendes Börsen-Abenteuer in London, New York und Tokyo.

44 ■ Erlernen Sie die Taktiken eines brillanten Traders, um mit Aktien, Termingeschäften und Optionen die Ups & Downs im internationalen Aktiengeschäft zu meistern.

43 ■ Stellen Sie sich jetzt der Herausforderung von 7 verschiedenen Szenarien mit zahlreichen international anerkannten Aktien.

42 ■ Spielen Sie alleine oder mit bis zu 8 Spielern gleichzeitig.

41 ■ Die Börse wartet nicht.



In Zusammenarbeit mit



www.de.infogrames.com



# Metallvergiftung

In den furchteinflößenden Kampfkolossen machen Sie die Galaxis unsicher.

**FAKTEN** ■ ANBIETER FASA Interactive ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ TERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

- AUF EINEN BLICK**
- 21 Battlemechs
  - Mehr als 30 Missionen
  - 15 Einsatzgebiete
  - Mehr als 40 Waffensysteme
  - Kampagnenverlauf kann geplant werden



**RAUCHER UNTER SICH** Der Pilot dieses Osiris hat noch nicht aufgegeben und feuert aus allen Rohren. Treffer mit Energiewaffen haben den Torso des Mechs schwarz gefärbt.

**Der vierte Teil der Saga um Roboter, Waffen und Verrat kommt unter der Regie von Microsoft pünktlich zu Weihnachten in den Handel.**

Der Krieg in der Inneren Sphäre geht weiter: Machtgierige Elemente des Hauses Steiner haben den Planeten Kentares IV in ihre Gewalt gebracht und die herrschende Familie des jungen Mech-Piloten Ian Dresari ausgelöscht. Der blaublütige Soldat sinnt auf Rache und beginnt einen Guerillakrieg gegen die Besatzer. Vor diesem Hintergrund startet die Kampagne des vierten Teils der *MechWarrior*-Saga. Die auffälligste Neuerungen betreffen die Grafik, noch kein Kampfroboterspiel bot derart detaillierte

Mechs und Waffeneffekte Auch die Kampfgebiete wirken im Vergleich zu Teil 3 deutlich lebendiger. Die gut ausgebauten Basen und Städte inklusive verängstigt flüchtender Zivilisten begeistern auf Anhieb. Schon in den Menüs wird deutlich, dass den Entwicklern ein actionreiches Spielerlebnis wichtig war: Konfiguration und Tuning der Stahlriesen gehen dank einer entrümpelten Oberfläche leichter von der Hand. Da die Mechs nun mehr Schaden einstecken können, dauern die Gefechte durchschnittlich länger als in den Vorgängern. Völlig misslungen ist leider die Maussteuerung, die im Vergleich zur dritten Folge ziemlich unpräzise ausgefallen ist.

Sascha Gliss

MechWarrior 4 soll dank vereinfachter Bedienung auch Neueinsteigern eine Chance geben.

### TESTURTEIL

**IM VERGLEICH**  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- MechWarrior 4** 01/01  
Der bisher actionlastigste Titel der Serie überzeugt dank kinoreifer Präsentation nicht nur Battletech-Fans.
- MechWarrior 3** 07/99  
Immer noch gut und schon längst zum Budget-Preis zu haben.
- Heavy Gear 2** 08/99  
Die Mini-Mechs können technisch nicht mit MW4 mithalten
- Starsiege** 05/99  
Schwacher und mittlerweile veralteter MechWarrior-Klon
- MechCommander** 08/98  
Teil 2 des Strategiehammers wird dieselbe 3D-Technik wie MW4 nutzen

### MechWarrior 4: Vengeance

<b>GRAFIK</b> ..... Sehr gut Liebevoll gestaltete Mechs und Landschaften	<b>BENÖTIGT</b> ..... Pentium II 300 64 MB RAM 8xCD-ROM HD: 650 MB	<b>EMPFOHLEN</b> ..... Pentium III 500 128 MB RAM 12xCD-ROM HD: 1043 MB
<b>SOUND</b> ..... Sehr gut Bombastische Effekte, filmreife Musik	<b>GRAFIK</b> ..... X Software X 3Dfx/Glide X Direct 3D X Open GL	<b>SOUND</b> ..... X EAX (SBLive!) X Aureal 3D X Dolby Surround
<b>STEUERUNG</b> ..... Befriedigend Verkorkste Maussteuerung, gut mit Joystick	<b>MEHRSPIELER</b> ..... Gut Gefechte im LAN und auf der MS-Zone	
<b>85%</b>		
<b>SPIELSPASS</b>		

## KURZTESTS

### Baldur's Gate 2

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER BioWare  
■ ANBIETER Virgin Interactive ■ USK Ab 12 Jahren



**SYMPATHISCHER IRRE** Minsk sorgt auch in der deutschen Version für Heiterkeit.

Professionelle Sprecher, kaum Übersetzungsfehler und keine überflüssigen Dialektpeinlichkeiten: Es hat sich gelohnt, dass Virgin Interactive die Eindeutschung von *Baldur's Gate 2* selbst übernommen hat. Trotzdem geht in der deutschen Version etwas Atmosphäre verloren, da sich zum einen nicht alle englischen Ausdrücke, Rätsel und Wortspiele adäquat übersetzen lassen und zum anderen einige Nebenfiguren nicht ideal getroffen sind. So kommt beispielsweise Edwins Zynismus leider genauso wenig rüber wie die Verrücktheit des sprechenden Schwerts Lilarcor. Darüber hinaus wurden die Bluteffekte in der deutschen Version deaktiviert. (gv)

## SPIELSPASS

91%

### Motocross Mania

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER Deibus Interactive  
■ ANBIETER Take 2 ■ USK Ab 6 Jahren



**LUFTIKUS** Nur mit genügend Anlauf erreichen Sie die für Stunts nötige Höhe.

Nicht nur beim Namen eifert *Motocross Mania* dem Vorbild aus dem Hause Microsoft nach. Genau wie in *Motocross Madness 2* rasen Sie in verschiedenen Rennmodi wie Supercross oder Baja über die hügeligen Strecken und sammeln durch halbsbrecherische Stunts in der Luft Bonuspunkte. Weder optisch noch spielerisch allerdings liefert *Motocross Mania* einen Grund, dem Klassenprimus von Microsoft untreu zu werden: Die Grafik ist bestenfalls durchschnittlich und ruckelte teilweise auf dem Testrechner mit GeForce MX-Karte. Auch bei der Umsetzung der verschiedenen Rennmodi muss sich das Spiel dem großen Vorbild geschlagen geben, *Motocross Madness 2* ist und bleibt der König der Offroad-Raser. (sg)

## SPIELSPASS

58%



Die größte Spiele-Compilation der Welt!

# Die Pyramide®



Futter für Ihren PC!

ZE



20,-DM

www.blitz.de Preisempfehlung



20,-DM

www.blitz.de Preisempfehlung



20,-DM

www.blitz.de Preisempfehlung

Die Pyramide finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Herten, Vobis, Office World, ProMarkt Wogert, real-Marktkauf, dixi, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, Atelco, sowie im gutsortierten Fachhandel.

[www.software-pyramide.de](http://www.software-pyramide.de)

**ak tronic**  
SOFTWARE & SERVICES

freecall

INFO-LINE: 0800 / 25 25 800



ANGEBOT PC Games ■

# Die Prämien -

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der nebenstehenden Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

## ■ Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten *Black & White* ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen *Black & White* zu einem der derzeit aufregendsten Spiele. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte



# Reißer

## Die Siedler 4

Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rackern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

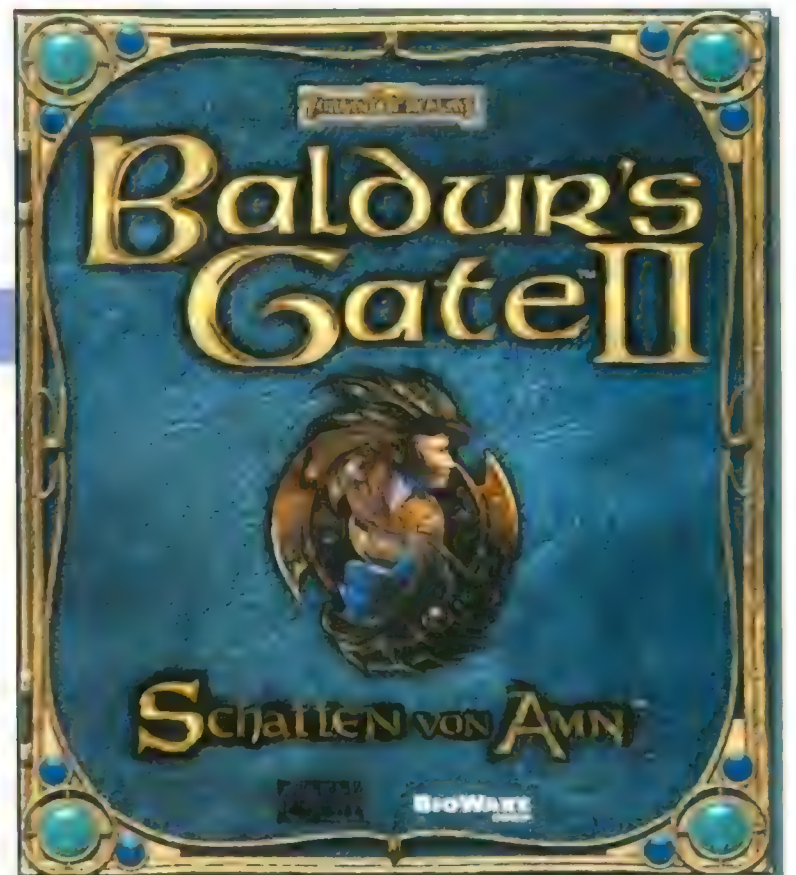
Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM



## Baldur's Gate 2

Der Nachfolger zum erfolgreichen Vorläufer ist schon jetzt ein Renner – und das zu Recht: Unzählige Aufgaben, eine tiefsinnige Fantasy-Story und charismatische Spielfiguren prägen die epische Geschichte rund um den privaten Feldzug eines Helden, der mit seinem persönlichen Schicksal hadert. Die bombastische Soundkulisse, die aufwendige Grafik sowie die originalgetreue Umsetzung der AD&D-Regeln machen *Baldur's Gate 2* zum besten Rollenspiel des Jahres.

Hardwareanforderungen: Pentium II 350, 128 MB RAM



## PC Games im Abo:

### Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

### Praktisch

Lieferung per Post,  
Gebühr bezahlt der Verlag

### Prominent

Europas großes  
PC-Spiele-Magazin



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.  
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.), Ausland 138,-/Jahr; OS 900,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM  
und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe, OS 435,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.  
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr, OS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung  
geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!  
Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6  
Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.  
Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

- ☐ „Die Siedler 4“ (Art.-Nr. 003356) ☐ „Black & White“ (Art.-Nr. 003581) ☐ „Baldur's Gate 2“ (Art.-Nr. 003681)

**ÜBRIGENS:** Sie können sich auch von Personen, die PC Games  
selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent  
der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

**Vertragsgarantie:**  
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach  
Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des  
Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer  
Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)  
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



# Teddys zu den Waffen

Knuddelige Kuscheltiere werden zu ballermanntragenden Berserkern.

## FAKTEN

■ ANBIETER Bizarre Creations ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ TERMIN Dezember 2000 ■ USK Ab 12 Jahre

## AUF EINEN BLICK

- 40 Levels
- 6 Charaktere
- 20 Waffen
- 6 Endgegner



**RESIDENT WEEVIL** Im Comic-Land ist die Welt schoßtiertgerecht angepasst. Statt Quake und Shenmue verkauft der Spieladen der Fur Fighters Quack und Shenmoo.

Eigentlich sind sie niedlich und friedlich, die sechs Schoßtiere, die sich Fur Fighters nennen. Doch dann entführt der böse General Viggo ihre Babys...

Was bleibt den rechtschaffenen Fellkriegerern da anderes übrig, als sich auf die Suche nach ihren Sprösslingen zu begeben und die Pläne des gemeinen Katerbösewichtes Viggo zu vereiteln? Sie steuern jeweils einen der Fur Fighters in Tomb Raider-Perspektive durch insgesamt sechs riesige, kunterbunte Levels, von der glitzernden Metropole New Quack City über einen Ausflug in den Weltraum bis hin zu Viggos stählernem Flugzeugträger. Dabei stellen sich Ihnen

allerlei Schergen Viggos in den Weg, die Sie mithilfe großkalibriger Geschütze zu Kleinholz verarbeiten müssen. Hin und wieder gilt es, ein Hindernis in Form eines Rätsels zu überwinden: Wie gelangen Sie auf das Dach eines Hochhauses? Warum lässt Sie ein Pfortner nicht passieren? Hilfe ist meist nicht weit. Ein Geist gibt Tipps zum Spielablauf. Oft kommt es darauf an, das richtige Pelztier auszuwählen. So kann Ente Rico tauchen, Känguru Bungalow dafür hoch springen. Auch wenn Fur Fighters technisch klar hinter „erwachsenen“ Shootern zurückbleibt, die Abenteuer sind äußerst stimmig und liebevoll aufgemacht, stets fair und motivierend.

Rüdiger Steidle

Der Comic-Shooter sorgt auch bei älteren Spielern für ein paar vergnügliche Minuten.

## TESTURTEIL

**IM VERGLEICH**  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Rune** 12/2000

Das andere Extrem: rollende Köpfe statt Knuddelkämpfe

■ **Rayman 2** 12/1999

Beinahe perfektes Jump & Run. Viel besser geht's nimmer.

■ **Gex 3D** 7/1998

Schon angegraut, aber als witziges Hüpfspiel noch immer Spitze.

■ **Fur Fighters** 1/2001

Schöne Levels, faire Puzzles, große Bossgegner. Einzig die Technik kann nicht ganz mithalten

■ **Nerf Arena Blast** 3/2000

Unblutige 3D-Action, der aber ein bisschen der Charme fehlt

**GRAFIK** Befriedigend  
Liebevoll gezeichnet, technisch nur mäßig

**SOUND** Gut  
Passender Soundtrack, nette Effekte

**STEUERUNG** Befriedigend  
Die Kamera ist nicht immer optimal eingestellt.

**MEHRSPIELER** Ausreichend  
Wird im Mehrspieler-Modus wohl keiner spielen

**77%**

**SPIELSPASS**

## Fur Fighters

**BENÖTIGT EMPFOHLEN**  
Pentium II 300 Pentium III 700  
64 MB RAM 128 MB RAM  
4xCD-ROM 12xCD-ROM  
HD: 524 MB HD: 266 MB

**GRAFIK SOUND**  
✓ Software ✓ EAX (SBLive!)  
✗ 3Dfx/Glide ✗ Aureal 3D  
✓ Direct 3D ✗ Dolby Surround  
✗ Open GL

**MEHRSPIELER**  
Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4  
Anzahl der Spieler pro CD 1  
CDs pro Packung 1

**STEUERUNG**  
Force-Feedback ✗

## KURZTESTS

### Dirt Track Racing: Europe

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER Ratbag  
■ ANBIETER Take 2 ■ USK Ohne Altersbeschränkung



**POWERSLIDE** Auf den glitschigen Kursen rutschen die Vehikel nur so um die Kurven.

Vor einem Jahr durften sich amerikanische Anhänger der Stock-Car-Rennen in *Dirt Track Racing* austoben. Nun hat es das Rennspiel via Take 2 auch nach Deutschland geschafft. Der neue Untertitel *Europe* lässt es erahnen: Statt durchs sandige Nevada oder Kansas brettern Sie nun zum Beispiel über den Wienerwald-Ring. Kernstück ist der Karriere-Modus, in dem Sie sich von einem klappprigen Muscle-Car zu PS-starken Schlammrasern hocharbeiten, Tuning und Reparaturen inklusive. Auf der Habenseite stehen das Fahrmodell und die Rangeleien mit den Computergegnern. Dagegen sprechen die langweiligen Rundkurse und die veraltete Grafik. (rs)

## SPIELSPASS

**62%**

### DTR: Sprint Cars

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER Ratbag  
■ ANBIETER Take 2 ■ USK Ohne Altersbeschränkung



**BRETT VORM KOPF** Die riesigen Spoiler können Sie im Rennen per Knopfdruck einstellen.

Wenn nackte Beach-Buggys mit Monsterspoilern in Esstischformat über schlammige Pisten rasen, werden die Träume der *World of Outlaws*-Fans wahr. Im Nachfolger zu *Dirt Track Racing* wagen Sie den Einstieg in diese schlammige Rennserie und starten eine Karriere als Offroad-Fahrer. Besonders wichtig ist das Finanzmanagement, dann nur mit gut gefülltem Bankkonto können Sie Ihren Renner in Schuss halten und tunen. Fahrgefühl und Karriere-Modus zählen zu den Stärken von *DTR: Sprint Cars*. Die über ein Jahr alte Grafik und die tödlich eintönigen Ovalstrecken allerdings stempeln das Spiel zum potenziellen Ladenhüter ab und machen es nur für Fans der *World of Outlaws*-Serie interessant. (sg)

## SPIELSPASS

**62%**



# Simulieren Sie online statt allein.



## STARPEACE

DIE ERSTE 100%-ONLINE WIRTSCHAFTSSIMULATION



STARPEACE ist mehr als nur eine Simulation – ein strategisches Wirtschafts- und Aufbauspiel in Echtzeit, das exklusiv nur über das Internet spielbar ist. Konkurrieren Sie über die STARPEACE-Server 24 Stunden täglich mit Tausenden von Spielern weltweit. Und arbeiten Sie gleichzeitig mit Tausenden anderen zusammen. Aber Vorsicht: Sind Sie Offline gehen die Geschäfte trotzdem weiter... Es gilt, eine neue Welt zu erschaffen – mit über 300 Bauten, über 600 zu erforschenden Technologien und verschiedensten politischen Wahlen. Erfahren Sie eine Online-Simulation, wie es sie noch nie gegeben hat. Erleben Sie STARPEACE.

  
**MONTE CRISTO**  
THE ASSOCIATED GAMES COMPANY  
[www.montecristogames.com](http://www.montecristogames.com)

Entwickelt von:



[www.de.infogrames.com](http://www.de.infogrames.com)

©2000 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and the Monte Cristo design are trademarks of Monte Cristo Multimedia SA.





■ **LEICHTES SPIEL**  
FIFA-Kenner kommen mit den gleichen Aktionen wie bei den vorigen Versionen zu derartig leichten Treffern.

# Formkrise beim Titelverteidiger

Stagnation im Gameplay und alte Schwächen stehen im Widerspruch zu atmosphärischen Verbesserungen und Sahnegrafik.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER EA Sports ■ ANBIETER Electronic Arts ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersbeschränkung

## AUF EINEN BLICK

- 3 Schwierigkeitsgrade
- Mehrspielerpartien über Internet möglich
- Über 300 lizenzierte Teams
- Zahlreiche Spielmodi
- Keine konfigurierbare Steuerung

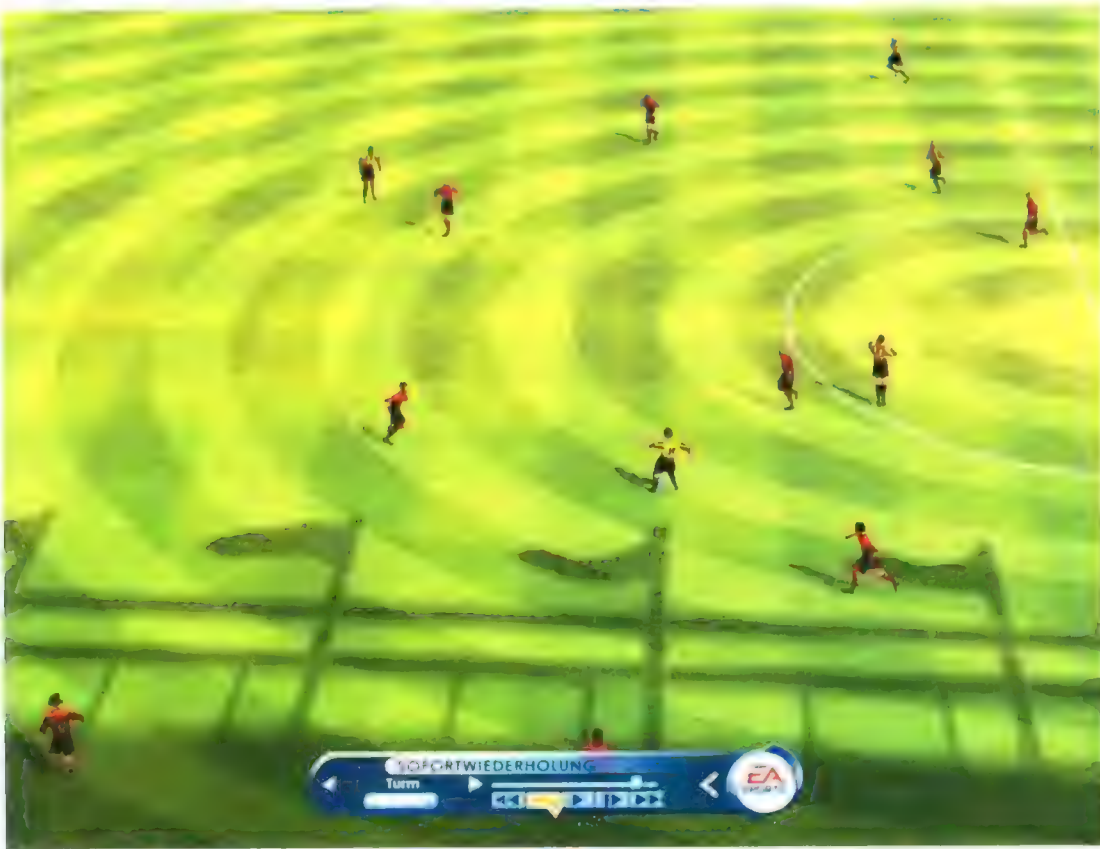
Auf den ersten Blick ist die virtuelle Fußballwelt von **FIFA 2001** noch in Ordnung: Da gibt es kein Gerangel um Trainerpositionen, keine Intrigen und auch keine krimireifen Drogen-skandale. Bei näherer Betrachtung bemerkt man allerdings, dass nicht alles Gold ist, was wie eine polierte Meisterschale glänzt.

Im Grunde genommen bleibt in **FIFA 2001** fast alles beim Alten. Drei Schwierigkeitsgrade, über 300 Club- und Nationalmannschaften und diverse Spielmodi, die unter anderem zahlreiche Ligen, Pokalwettbewerbe und Turniere Marke Eigenbau umfassen. Nach wie vor gibt es vier Kameraperspektiven, bei denen sich jeweils noch Höhe und Zoom einstellen lassen. Andere Optionen dienen der Konfiguration von Spieldauer, Wetter, Schiedsrichter-strengte und anderen relevanten Para-



**BOSES FOUL** Theaterreife Falleinlagen sehen Sie häufig bei derart üblen Grätschen. Merkwürdig, dass der Schiedsrichter solche unfairen Attacken kaum abpfeift.





**GANZ SCHÖN DOOF** Die Abwehrspieler stehen da und staunen Bauklötze, während wir mit einem Pass in die Tiefe die gesamte Hintermannschaft aushebeln.

metern. Hinzu kommen noch einige Einstellungen zum Teammanagement, bei denen die Formation sowie Spielweise angepasst werden können. Die Möglichkeit, Akteure auf Positionen eigener Wahl zu stellen, sucht man wieder mal vergebens. Immerhin sind die Menüs funktional und übersichtlich. Auch für die Ohren bietet *FIFA 2001* wieder hochwertige Kost: Während Moby mit „Bodyrock“ an der Spitze des Soundtracks steht, kommentieren Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahmann das Geschehen bis auf wenige Aussetzer souverän und situationsbezogen.

Grafik und Atmosphäre wurden gegenüber der 2000er-Version deutlich verbessert. Bei entsprechend hoher Auflösung ist die Kickerei ein wahrer Augenschmaus. Besonders beeindruckend sind die butterweichen Bewegungen der Spieler: Dribblings, Kurzpässe aus dem Fußgelenk oder die akrobatischen Flugeinlagen der Keeper – da hat sich das Motion-Capturing mit Weltstars wie Edgar Davids, Paul Scholes oder Lothar Matthäus wirklich ausgezahlt. Auf die echten Gesichter der Akteure müssen Sie aus Lizenzgründen leider weiterhin verzichten. Dank der qualitativen Steigerung und aufwendiger Texturierung der Visagen ist der Wiedererkennungswert vieler Spieler trotzdem hoch. Im Bayern-Team sind beispielsweise Oliver Kahn und Carsten Jancker ohne Probleme identifizierbar. Ebenfalls realistischer: Die Torhüter lassen stramme Schüsse schon mal nur abprallen und sichern das Leder erst im Nachfassen. Für mehr Atmosphäre sorgen Ersatzbänke, fähnchenschwenkende Linienrichter und Ordner in gelben Kutten, selbst Kamerateams sind um das Spielfeld positioniert. In der hässlichen, dauerhüpfenden Publikumstextur signalisieren Fahnen mit

entsprechenden Clublogos die verschiedenen Fanblöcke.

Was gegenüber dem Vorgänger sofort auffällt, ist das vergrößerte Spielfeld. Damit versucht EA Sports offenbar, einen weiteren Schritt in Richtung Simulation zu machen. Ein Vorhaben, das nur teilweise gelingt. Denn durch die zusätzliche Fläche wird das Geschehen zwar verlangsamt und mehr im Mittelfeld konzentriert, bietet aber mehr Raum, um den Gegner auszuspielen. Das fällt umso leichter, da die Entwickler das Verhalten der Mitspieler im Angriff um einiges verbesserten.



**AUSGELASSENER TORJUBEL** Markante Akteure wie Carsten Jancker erkennen Sie problemlos auch ohne Originalgesicht.

Das werden Sie schnell anhand der sinnvollen Laufwege, die Ihre Teamkollegen jetzt einschlagen, merken. Wählen Sie jetzt noch eine Formation mit offensiv ausgerichteten Flügelspielern aus, besiegen Sie den Computergegner nach kurzer Übungszeit selbst auf dem höchsten Schwierigkeits-Niveau. Der Hauptgrund dafür ist, dass Sie Ihre Treffer immer gleich und exakt wie in *FIFA 2000* und *FIFA 99* erzielen. Einfach einen Kicker außen frei anspielen, mit selbigem nach vorne sprinten (gegebenenfalls einen Gegner umdribbeln), Flanke nach innen, Schuss, Tor. Dass es sich bei dem Schuss oft um einen nicht regelkonformen Fallrückzieher am Mann handelt, scheint die Entwickler nicht gestört zu haben. Eine weitere Möglichkeit für einen sicheren Torerfolg: Statt hoch in den Strafraum zu flanken, flach zurückpassen und aus

**Das Offensivverhalten der Mitspieler wurde verbessert, was sich vor allem in effektiveren Laufwegen äußert.**



**IM NACHSCHUSS ERFOLGREICH** Nachdem der Torhüter den ersten Schuss nur nach vorne abklatschen ließ, hat Elber aus dieser Entfernung natürlich keine Probleme, zu vollenden. Die Abwehr pennt mal wieder.





**VOLL DANESEN** Mit einem Trick lassen wir den Keeper ins Leere laufen – ein sicherer Treffer. Eins-gegen-Eins hat der Torhüter fast nie eine Chance und fällt auf dieselben Manöver wie in den Vorgängerversionen herein.

dem Lauf etwa von der Grenze des Sechzehnmeterraums abziehen. Da dies auch im anspruchsvollsten Schwierigkeitsgrad funktioniert, wird *FIFA 2001* für Profis im Einzelspielermodus schnell langweilig. Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn sich das computergesteuerte Team auch nur ansatzweise auf Ihre Spielweise einstellen und damit für eine Herausforderung sorgen würde.

So gut die Offensive funktioniert, so schwach ist das Abwehrverhalten der eigenen Mitspieler, aber auch der Kontrahenten. Selbst wenn Sie mit einer passiven Aufstellung und Taktik antreten: Räume werden

schlecht gesichert und von einer effektiven Bewachung der Gegenspieler kann bei den konfuse Aktionen keine Rede sein. Diese Schwächen werden besonders deutlich, wenn Sie mit einem Freund im kooperativen Modus gegen den Computer antreten. Meist reicht ein Pass in die Tiefe, um die gesamte Defensive auszuhebeln. In diesem Modus wird übrigens besonders deutlich, wie weit die *FIFA*-Reihe noch von einer „echten“ Simulation entfernt ist.

Die größte Frechheit ist allerdings, dass es nach wie vor keine frei konfigurierbare Steuerung gibt. Klar, die Koordination Ihrer Kicker ist sowohl mit Gamepad als auch Tastatur nicht schlecht, aber noch lange nicht optimal. Beispielsweise ist es wenig sinnvoll, die Funktion Schuss (Angriff) und

### Mini-Testcenter

**Installiert und läuft**

- Software-Modus schwach, 3D-Karte empfohlen
- Vollinstallation verkürzt die Ladezeiten
- Bei hohen Auflösungen Performance-Einbrüche

**SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC**  
(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	■	■	■	■
G 400	■	■	■	■
Voodoo 2	■	■	■	■
Voodoo 3	■	■	■	■
Riva TNT	■	■	■	■
Riva TNT 2	■	■	■	■
GeForce	■	■	■	■

WAS IST WAS? ■ Technisch unmöglich ■ Unzumutbar ■ Akzeptabel ■ Optimal

**Kommentar**

Kommt es bei Voodoo-Grafikkarten zu fehlerhaften Darstellungen, sollten Sie die entsprechenden Treiber neu installieren.

**Die Schmerzgrenze**

Pentium II 300  
32 MB RAM  
3D-Grafikkarte

Die Herstellerangaben sind mit einem Pentium 166 deutlich zu niedrig angesetzt. Schalten Sie alle Details und das Rendering nach unten, um die Performance zu steigern.

Stochern (Abwehr) auf die gleiche Taste zu legen. Oft müssen Sie nämlich mehrmals stochern, um den Ball zu erobern. Da diese Aktion aber leicht verzögert stattfindet, ballern Sie das gerade eroberte Leder dann unbeabsichtigt gleich wieder zum gegnerischen Keeper. Da fallen solche Kleinigkeiten wie deplatzierte Fangesänge („Viva Espana“ in der Bundesliga, ah ja!) und die spärlichen Statistiken gar nicht weiter auf. Einen Pluspunkt verdienen sich die Entwickler dagegen mit der Option, Mehrspielerpartien über Internet auszutragen. Nicht zuletzt die zahlreichen Online-Ligen werden aufatmen, dass die Zeiten der nicht immer stabilen Modemverbindungen vorbei sind.

Georg Valtin



#### MEINUNG

**Außen hui, innen pfui: Die Innovationsarmut von FIFA 2001 ist enttäuschend.**

Georg Valtin

Okay, *FIFA 2001* ist die derzeit beste erhältliche Fußballsimulation und für Einsteiger sicher ein sehr gutes Produkt. Als langjähriger Fan der Serie nerven mich aber Jahr für Jahr die gleichen Schwächen, allen voran die nicht konfigurierbare Steuerung. Und noch immer die gleichen Tore wie in den beiden Vorgängerversionen? Klar, die Grafik und Animationen sind genial, aber spielerisch ist *FIFA 2001* so innovationsarm wie ein Hera-Lind-Roman. Während Eishockey-Bruder *NHL 2001* mit verändertem Gameplay für neue Herausforderungen sorgte, entpuppen sich Spiele gegen den Computergegner für *FIFA*-Veteranen als zu einfach und damit langweilig. Langweilig wird es auch, seit Jahren immer wieder die gleichen Kritikpunkte anzubringen, ohne dass sich die Entwickler darum kümmern. Atmosphärische Gimmicks schön und gut, aber für mich wären Verbesserungen im Gameplay in Richtung Simulation viel wichtiger. Ein cleverer Schachzug von EA Sports ist die Implementierung des Mehrspielermodus für Internetpartien, was sicher viele Online-Spieler zum Kauf von *FIFA 2001* bewegen wird.

## TESTURTEIL

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

#### FIFA 2000 12/99

Wer den Klassenprimus besitzt, braucht eigentlich kein FIFA 2001.

#### FIFA 2001 1/2000

Grafisch eine sichtbare Steigerung, aber praktisch unverändertes Gameplay und alte Schwächen.

#### Euro 2000 7/2000

Die EM zum Nachspielen ist nur eine abgespeckte FIFA 2000-Version.

#### Bundesliga Stars 2001 11/2000

Halbherzige Umsetzung des Star-Konzepts in veralteter Optik.

#### Fußball Int. 2000 11/99

Microsofts guter, aber vergeblicher Versuch, sich im Genre zu etablieren

### GRAFIK

Fantastische Animationen, hässliches Publikum.

### SOUND

Passender Kommentar und stimmige Musik

### STEUERUNG

Ordentlich, aber nicht frei konfigurierbar.

### MEHRSPIELER

Riesenspaß, aber nach wie vor zu viele Tore.

**88%**  
SPIELSPASS

## FIFA 2001

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 166	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 95 MB	HD: 475 MB

### GRAFIK

✓ Software	✓ EAX (SBLive!)
✓ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

### SOUND

### MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern	
Einzel-PC 4	Netzwerk 6
Internet 20	
Anzahl der Spieler pro CD	4
CDs pro Packung	1

### STEUERUNG

Force-Feedback	✗
----------------	---



# Evil Islands

## CURSE OF THE LOST SOUL

In einer Welt bevölkert von grausamen Monstern und heimtückischen Zauberern, in der Schwert und Magie das einzige Gesetz sind, wird es dem Bösen stets gelingen, Deinen Pfad zu kreuzen.

Meistere den kalten Stahl und die hohe Kunst der Magie. Sei Krieger und Diplomat.

- Die besten Elemente aus Strategie und Rollenspiel
- Drei Inseln mit einzigartigen Bewohnern, Kulturen, Monstern und klimatischen Bedingungen
- 3D-Oberfläche mit realen Wetterbedingungen und Nacht- / Tagwechseln
- Veränderungen von Ausrüstung, Gesundheit und Eigenschaften sind im Spiel an den Figuren zu erkennen
- Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche können nach dem Baukastenprinzip selbst erschaffen werden
- Bewegungsarten: Gehen, Laufen, Kriechen und Schleichen
- 30 Missionen mit bis zu 100 Stunden Spielspaß
- Internet- und LAN-Mehrspieler-Modus

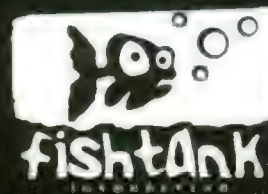


„Ersteindruck: Sehr gut“  
[PC Games 8/00]

„Fishtank hat mit diesem Titel einen viel versprechenden Fisch an der Angel“  
[PC Player 8/00]

„...taktische Möglichkeiten ohne Ende“  
[PC Joker 8/00]

[www.evil-islands.com](http://www.evil-islands.com) • [www.fishtank-interactive.com](http://www.fishtank-interactive.com) • [www.nival.com](http://www.nival.com)



Lösungsbuch von PRIMA GAMES



# Das große Krabbeln

Die Käfer sind los! Als intergalaktische Kammerjäger sorgen die Starship Troopers für insektenfreie Planeten.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Bluetongue ■ ANBIETER Hasbro Interactive ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 16 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- 24 Missionen
- 7 Truppende mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 4 Spezialisten
- 4 Rüstungstypen
- 12 Waffen
- 6 Extras

**Der Science-Fiction-Streifen *Starship Troopers* setzt in den Videotheken schon Staub an. Mit der Filmlizenz für dieses Echtzeit-Taktikspiel kann MicroProse also niemanden mehr hinter dem Ofen vorlocken. Aber mit kniffligen Missionen, deren Nerven-Fetz-Faktor weit im roten Bereich liegt.**

**W**ährend Sie Ihr Kommandeur durch einen Hindernisparcours jagt, machen Sie sich mit Ihrer Rolle als Sergeant der Mobilen Infanterie vertraut. Ihr Alter Ego schicken Sie ganz Echtzeit-like per Mausklick übers Terrain, Ziele nimmt der Polygonkamerad je nach Wunsch von selbst aufs Korn. Dabei lässt sich die Perspektive nur bedingt ändern; die Kamera folgt automatisch dem Protagonisten. Was bei dem Einzelkämpfer noch blendend funktioniert, erweist sich mit zwölf Space-Marines als nicht ganz einfach. Wenn Sie alle im Blickfeld haben wollen, ist Zusammenbleiben angesagt. Das ist auch bitter nötig, denn Ihre Gegner sind wahre Höllenkreaturen: Die aus dem Kinofilm bekannten Insektenwesen stellen für Ihre Truppe schon einzeln ein großes Problem dar, in Massen sind sie absolut tödlich. Unnötigen Konfrontationen sollten Sie besser aus dem Weg gehen, denn frische Rekruten bekommen Sie selten. Zudem dürfen nur erfahrene Starship Troopers großkalibrige Waffen und Rüstungen einsetzen. Ihre Jungs von Einsatz zu Einsatz am Leben zu erhalten, macht einen Großteil der Spannung aus. Da bricht ein riesiger „Tanker“ aus dem Boden und spuckt Feuer, dann ergießt sich aus einem



**FILMREIF** Aus allen Rohren feuernd, verteidigen die Troopers ein Fort, das von Käfern überannt wird. Einige Infanteristen haben die schweren MGs auf den Mauern bemannt.

Erdloch ein Schwarm wieselflinker Kriegerkäfer, während ein an einen Flugsaurier erinnerndes Insekt im Sturzflug zustößt. Ihre Marines feuern panisch aus allen Rohren ins Chaos aus Fühlern und Beinen, aber es werden immer mehr und mehr. Die beklemmende Atmosphäre des Kinostreifens kommt verdammt gut rüber. Dazu sind die Missionen selbst noch äußerst abwechslungsreich: Mal sollen Sie einen Konvoi eskortieren, mal eine neue Käferart jagen, mal schickt Sie das Oberkommando auf einen Rettungseinsatz, bei dem Sie sich angesichts der feindlichen Übermacht nur auf Zehenspitzen vortasten können.

Der große Spielverderber: Während der Einsätze dürfen Sie nicht speichern. Da zum einen die Levels allesamt zwischen zehn und zwanzig Minuten in Anspruch nehmen und zum anderen der Schwierigkeitsgrad im oberen Bereich angesiedelt wurde, ist Frust vorprogrammiert. Zwar können Sie bei gefallenen Marines binnen zehn Sekunden eine lebensrettende Evakuierung einleiten und haben zwei Versuche frei, wenn eine Schlüsselperson das Zeitliche segnet. In der Praxis braucht man trotzdem unzählige Anläufe, bevor man endlich den Sieg feiern kann.

Rüdiger Steidle

Die Einsätze sind extrem schweißtreibend: Hinter jedem Felsen lauert Gefahr.



## MEINUNG

**Wetten, dass ein Speicher-Patch kommt?**

Rüdiger Steidle

Liebe Programmierer, ist eure Heimat Australien so weit ab vom Geschehen, dass ihr den genervten Aufschrei der Spielergemeinde nicht vernommen habt, weil *Aliens vs. Predator* und *Vampire* keine vernünftige Speicherfunktion besaßen? Nein? Warum, um Himmels Willen, macht ihr dann den gleichen Fehler? So nervenzerfetzend spannend die Käferschlacht auch sein mag - wenn ich dieselbe Mission zum zehnten Mal spielen muss, weil wieder in letzter Sekunde irgendwas schief gelaufen ist, übersteigt der Frustfaktor die Motivation zum Weiterspielen. Solange Hasbro keinen Speicher-Patch nachliefert, kann ich *Starship Troopers* nur zusammen mit einer Familienpackung Baldrian empfehlen. Ohne dieses Manko wäre die Kammerjäger-Simulation für mich ein echter Durchspiel-Kandidat.

## TESTURTEIL

**IM VERGLEICH**  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Commandos** 7/1998

Commandos ist in etwa die historische Version der Starship Troopers

■ **Ground Control** 8/2000

Hier fällt die fehlende Speicherfunktion nicht so stark ins Gewicht

■ **Shadow Company** 11/1999

Taktisch eine Herausforderung, wenn die mäßige KI nicht wäre

■ **Starship Troopers** 1/2001

Aus Spannung wird dank fehlender Speichermöglichkeit und hohem Schwierigkeitsgrad allzu schnell Frust

■ **Evolve** 5/2000

Ganz ähnliches Thema, allerdings stark auf Action ausgelegt.

**GRAFIK** Befriedigend  
Die Landschaft ist etwas karg geraten.

**SOUND** Befriedigend  
Es fehlt die dichte Klangkulisse des Films.

**STEUERUNG** Gut  
Einziges Manko: eingeschränkte Kamerafreiheit.

**MEHRSPIELER** Keine Wertung möglich  
kein Mehrspielermodus vorhanden

**70% SPIELSPASS**

## Starship Troopers

**BENÖTIGT EMPFOHLEN**  
Pentium II 266 Pentium II 450  
64 MB RAM 128 MB RAM  
4xCD-ROM 12xCD-ROM  
HD: 300 MB HD: 600 MB

**GRAFIK** **SOUND**  
X Software ✓ EAX (SBLive!)  
X 3Dfx/Glide ✓ Aureal 3D  
✓ Direct 3D X Dolby Surround  
X Open GL

**MEHRSPIELER**  
Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -  
Anzahl der Spieler pro CD .....  
CDs pro Packung 1

**STEUERUNG**  
Force-Feedback .....



# Heft verpasst?

Kein Problem! Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!

PC Games 10/00



PC Games PLUS 10/00



PC Games 11/00



PC Games PLUS 11/00



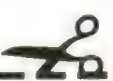
PC Games 12/00



PC Games PLUS 12/00



Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:  
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg



Hiernit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC Games + CD-ROMs 10/00	DM 9,90
<input type="checkbox"/> PC Games + CD-ROMs 11/00	DM 9,90
<input type="checkbox"/> PC Games + CD-ROMs 12/00	DM 9,90
<input type="checkbox"/> PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 10/00	DM 19,80
<input type="checkbox"/> PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 11/00	DM 19,80
<input type="checkbox"/> PC Games PLUS m. 2 Vollversionen und CD-ROMs 12/00	DM 19,80
zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
<b>GESAMTBETRAG</b>	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

**Gewünschte Zahlungsweise:**  
(bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse  
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankeinzug  
Kreditinstitut:

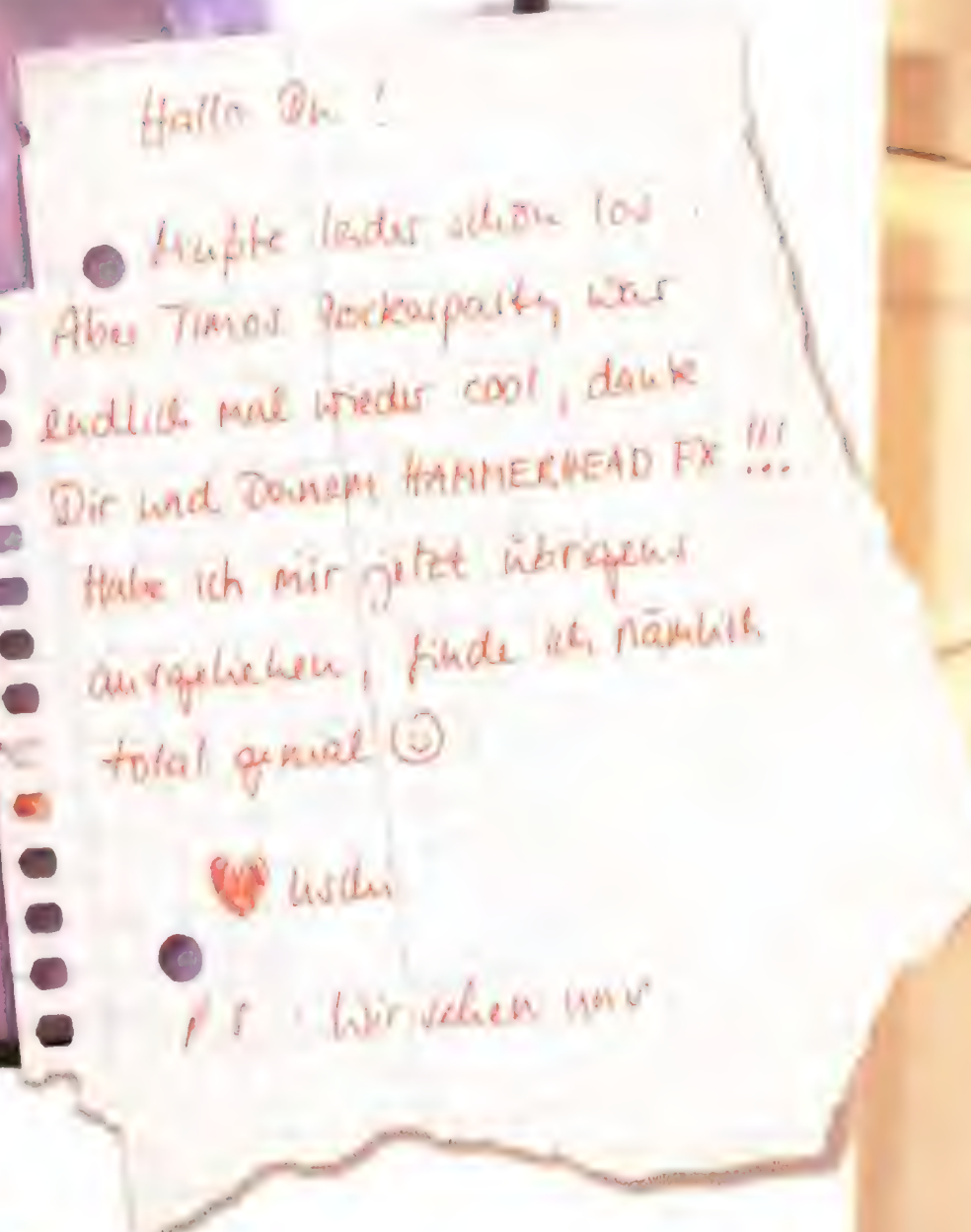
Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:  
Dieses Angebot gilt nur im Inland!

**Vollausstattung:**  
Dual Force Vibration  
Rutschfeste Touch-Beschichtung  
Multifunktional programmierbar  
2 analoge Ministicks, 4 Achsen  
10 analoge Tasten  
USB- und Digitaler Gameport-Anschluss

InfoLine 0180 512 5133 (0,24 DM/Min.) Der erfahrenste Hersteller von innovativen Steuerungsgeräten für PCs und Spielkonsolen!





# Triebhaftes Teufelchen

Gifty nimmt Strapazen in Kauf, um eine liebestolle Prinzessin zu befreien.

## FAKTEN

■ ANBIETER Cryo Interactive ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ TERMIN Dezember 2000 ■ USK Ab 6 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- Witzige Spielfigur
- Rätsel à la Tomb Raider
- Ansehnliche 3D-Grafik
- Kinderleichte Bedienung
- Putzige Animationen
- Zehn Spielabschnitte



**ROCKET ARENA** In der Kathedrale des zweiten Spielabschnitts findet Gifty eine Schattenkanone. Mit diesem Gerät bläst er seine Widersacher aus den Socken.

**Eine Prinzessin ist in Not. Das Teufelchen Gifty begibt sich auf eine ungewöhnliche Reise, um das vermeintlich holde Adelsfräulein zu befreien.**

Der Held ist ein roter Knilch, der bei einem Spiele-Hersteller arbeitet. Seine Lust auf ein Rendezvous mit der Prinzessin ist verantwortlich dafür, dass er sich mit einer popeligen Forke in ein gefährliches Abenteuer stürzt. Sie lenken Gifty via Tastatur oder Joystick aus der Verfolgerperspektive. Auf Ihrer Reise begegnen Ihnen widrige Kreaturen, die Sie mit der Höllengabel oder einer Schusswaffe erledigen. Die Schattenwesen vernichten Sie, indem Sie das Licht

ausknipsen. Gekämpft wird vergleichsweise wenig, die meiste Zeit müssen Sie Rätsel lösen oder wie bei *Rayman 2* von Plattform zu Plattform hüpfen. Die Spielwelt ist hübsch gestaltet und erinnert stellenweise an *Half-Life*: Holzkisten stehen in Lageräumen, Metalltreppen führen in Laboratorien, bizarre Wesen kriechen über Betonfußböden. Weitere Erfolgsspiele werden zitiert: So erinnert ein Altarraum, durch dessen farbige Fensterscheiben Sonnenstrahlen hereinfallen, an *Unreal Tournament*. Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig, die Bedienung einfach: Selbst Grundschüler dürften Gifty erfolgreich zu seiner Prinzessin führen können.

Peter Kusenber

Gifty ist ein schnuckeliges Kerlchen, seine Prinzessinnen-suche ist ideal für Kinder und Einsteiger. Alte Hasen werden sich langweilen.

## TESTURTEIL

**IM VERGLEICH**  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Rayman 2** 12/99

Der halslose Wirbelwind jagt durch eine farbenprächtige Abenteuerwelt.

■ **Hype** 1/2000

Das Action-Adventure im Playmobil-Ambiente ist geeignet für junge Spieler.

■ **Gifty** 1/2001

Gemächliche Action, witzige Rätsel und eine leichte Steuerung machen Gifty zum idealen Spiel für Einsteiger.

■ **Groc 2** 4/2000

Das niedliche Krokodil flitzt durch das kunterbunte Land der Gobbos.

■ **A Bug's Life** 4/99

Das Spiel zum Kinofilm ist spielerisch und technisch unausgegoren.

**GRAFIK** Gut

Hübsche Levels, adrette grafische Effekte

**SOUND** Gut

Der Soundtrack sorgt durchweg für gute Laune.

**STEUERUNG** Gut

Mit Joystick und Tastatur leicht zu bedienen

**MEHRSPIELER** Keine Wertung möglich

Kein Mehrspieler-Modus vorhanden

**72%**

**SPIELSPASS**

**BENÖTIGT EMPFOHLEN**

Pentium II 266 Pentium II 350

32 MB RAM 64 MB RAM

4xCD-ROM 8xCD-ROM

HD: 2 MB HD: 20 MB

**GRAFIK** **SOUND**

✓ Software ✓ EAX (SBLive!)

✓ 3Dfx/Glide ✓ Aureal 3D

✓ Direct 3D ✓ Dolby Surround

✓ Open GL

**MEHRSPIELER**

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -

Anzahl der Spieler pro CD ..... 1

CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**

Force-Feedback

## KURZTESTS

### Simon Game Pack

■ GENRE Puzzlesammlung ■ ENTWICKLER Adventure Soft

■ ANBIETER Walk On Media ■ USK Ohne Altersbeschr.



**SCHIEBUNG** Die Swampy Adventures sind eine Sokoban-Variante.

Das *Simon Game Pack* hat mit *Simon the Sorcerer* in etwa so viel zu tun wie Harry Potter mit Makarena. Hinter dem klingenden Namen verbirgt sich nichts weiter als eine uninspirierte Sammlung von Denkspielen, mehr oder weniger aufgepeppt durch Motive und Sounds aus dem *Simon*-Universum. Mit dabei sind unter anderem das Dämonen-Tamagotchi Dimp, das Verschiebepuzzle *Jumble*, *NoPatience* alias *Solitär* und die *Swampy Adventures*, eine Abart des Kistenklassikers *Sokoban*. Auch wenn sie kurzweilig sein mögen, alle sind in besseren Versionen kostenlos auch im Internet zu haben. Auch der beiliegende erste Adventureteil lohnt den Kauf nicht. (rs)

## SPIELSPASS

**18%**

### Simon Pinball

■ GENRE Flipper ■ ENTWICKLER Adventure Soft

■ ANBIETER Walk On Media ■ USK Ohne Altersbeschr.



**KUGELLAGER** Das Tischdesign glänzt nicht gerade durch Einfallsreichtum.

Während das dritte Abenteuer des quirligen *Simon the Sorcerer* noch immer auf sich warten lässt, reaktivieren einige seiner Paten das Label Adventure Soft, um mit dem verblässenden Glanz des Adventure-Helden einen simplen PC-Flipper an den Mann zu bringen. Einige Originalsamples, das bekannte Musikthema und Simon-Motive sollen den Klassiker (Teil 1 liegt auf Englisch bei) in Erinnerung rufen. Der gerenderte Spieltisch selbst versprüht mit seinen Rasterfarben angegrauten MS-DOS-Charme und bleibt hinter dem Tischdesign der *Pro Pinball*-Referenzen weit zurück. Frustrierende Ballfallen und magere Rampen halten Flipperkönige nicht lange bei der Stange. (rs)

## SPIELSPASS

**30%**





„... und was spielst du heute?“

PC Games Collection 2:  
Mit 10 wichtigen Vollversionen  
für das Wohlbefinden.  
Zusammenstellt und geprüft von:

Für einen guten Start in den Tag

EA GAMES

COLLECTION 2

10 VOLLVERSIONEN

NEU!

10

Mit 10 wichtigen  
Inhaltsstoffen  
für das  
Wohlbefinden

EA  
INFOGRAVES

EA



# Schweinskram

Kann der Sauhaufen den Team-17-Würmern den Rang ablaufen?

FAKTEN

■ ANBIETER Infogrames ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ TERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

- AUF EINEN BLICK
- 25 Einzelspieler-Missionen
  - Zufallsgenerator
  - Benutzbare Fahrzeuge und Gebäude
  - Drei Mehrspielermodi
  - Fünf Berufe



DER KANONIER HAT DIE QUAL DER WAHL Welchen der drei Feinde soll er beharken? Setzt er seine Waffen effektiv ein, kann er alle drei Schweinchen verletzen.

**Männer sind Schweine:** In Infogrames Schlachtfest bekriegen sich Soldaten, die sich vom handelsüblichen Frontkämpfer durch Schnauze und Ringelschwänzchen abheben.

Die rosa Ferkel sind nicht minder gierig als ihr menschlicher Gegenpart. Und wenn sich ein üppiges Schweinefraßvorkommen auftut, kann nicht einmal der kultivierteste Vierbeiner widerstehen. Genauso ist die Situation im Land der Borstentiere: Saustallasien hat sich als Schlaraffenland entpuppt. Jetzt gieren die sechs Nationen (Russen, Amerikaner, etc.) danach, den Kontinent für sich zu gewinnen. Bevor sich die Schweinchen auf dem 3D-Schlachtfeld im Schlamm

wälzen, entscheiden Sie sich für eines der sechs Teams – was aber nur Einfluss auf die Sprachausgabe hat, die den Slang der jeweiligen Nation auf die Schippe nimmt. Im Einzelspielermodus bekriegen sich die Truppen schließlich auf 25 Kampfplätzen mit allem, was das Waffenarsenal hergibt. Ist ein Gefecht gewonnen, heimsen die Soldaten Beförderungen ein und steigen auf, was sich in mehr Lebenspunkten und besseren Wummen wie Bazookas niederschlägt. Während das Gefecht gegen den PC aufgrund geringer taktischer Möglichkeiten leider schnell an Reiz einbüßt, kommt im Mehrspielermodus ungleich mehr Freude auf.

Thomas Weiß

Trotz spaßigem Mehrspielermodus versprüht die Worms-Kopie weniger Charme als die Team-17-Konkurrenz.

TESTURTEIL Frontschweine

IM VERGLEICH  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ H.E.D.Z. 11/98  
Das Prinzip ähnelt Frontschweine. H.E.D.Z. ist Mehrspielerspaß pur.

■ Worms Armageddon 04/99  
Der aufpolierte Klassiker ist immer noch erste Wahl.

■ Incubation XX/99  
Blue Bytes zeitloser Taktikhammer nutzt schicke 3D-Grafik.

■ Frontschweine XX/99  
Für Einzelspieler zwar zu leicht, im Netzwerk mit Freunden dafür eine Riesengaudi.

■ Worms 2 XX/99  
Der betagte Nachfolger zum possiblen Urspiel Worms.

GRAFIK Ausreichend  
Etwas farblos und zäh erfüllt aber den Zweck.

SOUND Befriedigend  
Nervige Blasmusik, aber witzige Sprachausgabe.

STEUERUNG Ausreichend  
Die Tastatursteuerung ist unausgereift.

MEHRSPIELER Gut  
Im Netzwerk entfaltet das Spiel seine Stärken.

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 266	Pentium II 400
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

GRAFIK

Software  
3Dfx/Glide  
Direct 3D  
Open GL

SOUND

EAX (SBLive!)  
Aureal 3D  
Dolby Surround

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4

Anzahl der Spieler pro CD 1  
CDs pro Packung 1

STEUERUNG  
Force-Feedback

70% SPIELSPASS

## KURZTESTS

### Bleifuß Off-Road

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER Clever's  
■ ANBIETER Virgin Int. ■ USK Ohne Altersbeschr.



ÜBERALL NUR GRÜNZEUG Mitten in der Pampa haben wir uns völlig verfahren.

Sie stehen mitten in der Pampa, weit und breit nur Bäume und kein Schnellrestaurant in Sicht. Der Magen knurrt, es regnet, der Allrad-Bolide steckt im Schlamm fest und Sie fragen sich, warum Sie sich das antun. Im echten Leben sind Off-Road-Rennen eine Mordsgaudi für Profis. Das Rennspiel Bleifuß Off-Road setzt den Sport so akkurat um, dass darunter der Spielspaß leidet. Sie dürfen sogar mit schleifender Kupplung fahren oder spezielle Kameras für jedes Rad aktivieren. Doch so richtig spannend ist die Schleichfahrt durch den Matsch nicht. Nur wer wirklich auf diesen Sport steht, sollte mal einen Blick riskieren. Ende Gelände. (fs)

## SPIELSPASS

69%

### Pulleralarm

■ GENRE Geschicklichkeit ■ ENTWICKLER Westka  
■ ANBIETER CDV ■ USK Ab 6 Jahren



PULLERN IM PLENARSAAL Der Bonuslevel aus dem Internet, featuring DJ Bundeskanzler.

In den TV total-Sendungen hat Fernsehkaspar Stefan Raab „sein“ PC-Spiel ja schon heftigst beworben: Sie führen die rheinische Frohnatur durch schick gekachelte 2D-Levels und machen sich auf die Suche nach Bonuspunkten und Erfrischungsgetränken. Je nach Schwierigkeitsgrad machen Ihnen hierbei Putzfrauen, Reporter oder ein radelnder Rudi Carrell das Leben schwer. Füllt sich die Moderatorenblase zu sehr, ertönt der „Pulleralarm“ und Sie müssen dem Helden an Bäumen, Swimmingpools oder Klos Erleichterung verschaffen. Als Bonus finden Sie in den Levels Filmschnipsel aus TV total. Witziger, aber einfach gestrickter und nur kurzfristig unterhaltsamer Pausenfüller! (sg)

## SPIELSPASS

25%



**www.eyedoo.de**

Adlertag *	DV 75,90	Fly 2K *	DV 84,90
Age of Empires 2	DV 78,90	FreeSpace 2 Dim. Pack	DV 45,90
Conquerors	DV 52,90	Giants	DV 72,90
Collectors Edition	DV 126,90	Gothic	DV 75,90
Airfix Dogfighter	DA 85,90	Grand Prix 3	DV 78,90
American McGee's Alice	DV 82,90	Gunsan Chronicles *	DV 71,90
Anno 1503 *	DV 82,90	Half-Life Generat. Pack	DV 69,90
Anno 1602 Konigsed.	DV 59,90	Generation Pack v2 *	DV 49,90
Anstoss 3	DA 84,90	- HalfTime (inoff.)	DV 24,90
Aqua *	DV 76,90	Opposing Force	DV 41,90
Arcanum *	DV i.V.	Heavy Metal FAKK 2	DV 76,90
Autobahn Raser 3 *	DV 61,90	Hitman *	DV 84,90
B 17 Flying Fortress 2 *	DV 74,90	HomeWorld Cataclysm	DV 47,90
<b>Baldur's Gate II</b>		Kewind Dale	DV 79,90
Baldur's Gate 2	DV 83,90	Insane	DV 75,90
Collectors Edition *	DV i.V.	Invasion Deutschland	DV 62,90
Battle Isle 4 *	DV 85,90	Jagged Alliance 2 u.B. *	DV 59,90
Black & White	DV 84,90	Jeitighter 4 *	DV 84,90
Blair Witch Project 1	DV 49,90	Kicker Fußballman. 2	DV 74,90
Blair Witch Project 2	DV 49,90	Kingdom under Fire *	DV 74,90
Bleifuss Offroad *	DV 82,90	König Artus *	DV 74,90
Bundesliga Man. 2001	DV 75,90	Lemmings Revolution	DV 61,90
C.C 2 Alarmstufe Rot 2	DA 84,90	Links LS 2001	DA 83,90
Catan GOLD *	DV 76,90	Madden NFL 2001	DA 75,90
Chicken Run *	DV 79,90	MechWarrior 4 *	DV 83,90
Civ. Call to Power 2 *	DV 78,90	Mercedes-Benz Truck R.	DV 79,90
Colin McRae Rally 2 *	DV 75,90	Metal Gear Solid	DV 67,90
Combat FlightSim. 2.0	DV 85,90	Midtown Madness 2	DV 67,90
Commandos 2 *	DV i.V.	Might + Magic 8	DV 76,90
Cossacks Europ. Wars *	DV 84,90	Monkey Island 4	DV 82,90
Crimson Skies	DV 83,90	Need for Speed Porsche	DV 75,90
Cultures	DV 77,90	Need for Speed 4	DV 75,90
Delta Force 3 Land War.	DA 82,90	NHL 2001	DV 82,90
Demonworld 2	DV 75,90	No one lives forever	DV 75,90
Der Clou 2 *	DV 78,90	Panzer Gen. 4 Barbar	DV 76,90
Der Industriegigant 2 *	DV 78,90	Pharoa Kleopatra	DV 42,90
Der Patriot 2 *	DV 76,90	Pizza Connection 2	DV 78,90
Desperados *	DV 76,90	Police Q. Swat 3 Elite Ed	DV 54,90
Deus Ex	DA 81,90	Pool of Radiance 2 *	DV i.V.
Diablo 2	DV 78,90	Pro Rallye 2001 *	DV 77,90
Limited Edition *	DV 89,90	Project IGI *	DV 81,90
Der Wanderer (inoff.)	DV 26,90	Q 3 Quark 3	DA 26,90
Die Gilde *	DV 71,90	Rainbow Six Covert Ops	DV 59,90
<b>THE SIEGLER</b>		Sixbow Levels (inoff.)	DV 26,90
Die Siedler 4 *	DV 78,90	Sidewinder Evil 3 *	DV 81,90
D. Sternent v. Catan *	DV 71,90	Rogue Spear Urban Op. *	DV 38,90
Dino Crisis	DV 74,90	R. C.T. Loopy Landscapes	DV 36,90
Dracula 2 *	DV 74,90	RTI Skispringen 2001 *	DV 49,90
Earth 2150 Moon Project	DV 48,90	Rune	DV 77,90
Everquest & Ruins of Ku	DA 49,90	Sacrifice *	DV 78,90
Scars of Valious *	59,90	Samity Aikens Artifat *	DV 75,90
Evil Dead Head 11 King	DV 79,90	Sheep	DV 76,90
Evil Islands	DV 74,90	Silent Hunter 2 *	DV 76,90
F1 Ch. Season 2000 *	DV 75,90	Simon the Sorcerer 3D	DV 74,90
F1 Official Team Man.	DV 75,90	SOF AddOn	DA 26,90
Fifa 2001	DV 82,90	Squad Leader *	DV 74,90
		Star Trek DS9 *	DV 76,90
		Creator Warp 2 *	DV 55,90
		New Worlds	DV 72,90
		Voyager	ML 72,90
		- Voyager Special Edition ML	98,90
		Star Wars Obi-Wan *	DV i.V.
		Starpeace *	DV 76,90

\* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht

**Tel. 096674-1279**

# OKAY SOFT

Spiele Versand

92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 info@okaysoft.de

### LOW BUDGET

688i Hunter	22,90
Armo 1402	35,90
Bolders Gate - Die Siegel	45,90
Bayonets Fluch	15,90
Bayonets Fluch 2	21,90
Concor 3	19,90
Civilization: Call to Power	28,90
Colin McRae Rally	21,90
Colonization	15,90
Commandos: Die Wächter des	42,90
Darkstone	29,90
Devil Inside	27,90
Diablo Doublepack	39,90
Dio Stealer 3 Gold Edition	41,90
Driver - Low Budget	28,90
Dungeons & Dragons 2	29,90
European Air War	29,90
Falcon 2	39,90
Gabriel Knight 3 GOLD	39,90
Grand Theft Auto 2	42,90
Grim Fandango	45,90
Heavy Gun 2	29,90
Heretic 2 equal	15,90
Horizon 2 - Mission	12,90
Hidden & Dangerous Gold	42,90
Homeworld	39,90
Indiana Jones 3	26,90
Indiana Jones 5	43,90
Jedi Knight - Mystical	45,90
Kaiser Taktik	28,90
Le Mans 24	28,90
Master of Orion 2	21,90
Mechwarrior 3	29,90
Midnight Madness	29,90
Monkey Island 1-3 Gold	29,90
NBA Live 2000	29,90
Nax	49,90
Parasite Gold	12,90
Resident Evil 1	27,90
Revenant	44,90
Revel	28,90
Risiko 2	36,90

### TOP Titel

B 17 Flyinf F.2*	74,90
Battle Isle 4 *	85,90
Blair Witch P.2	49,90

C & C Alarms. Rot 2	85,90
Colin McRae 2 *	75,90
Combat Flightsim. 2	85,90
Cossacks	84,90
Crimson Skies	83,90
Demonworld 2	75,90
Der Patrizer 2	76,90
Everq. Scars o.Vol.	59,90
Fifa 2001	82,90
Metal Gear Solid	67,90
NHL 2001	82,90
PQ3 Elite Edition	53,90
Starship Troopers US	99,90
Star Trek Voyager	72,90
Tomb Raider 5	88,90
Zeus	81,90

PS 2 Fifa 2001	103,90
Tekken T.T.	109,90

### PS One 249,-

Boot Chip	18,90
Alien Resurrection*	85,90
Dino Crisis 2 *	75,90
Driver 2 *	74,90
MoH Underground *	85,90
Tony Hawks 2	75,90
Parasite Eve 2	74,90

### DreamCast 399,-

MSR	84,90
Shenmue *	102,90

### LOW BUDGET

Road Rash	12,90
Schachklavier	29,90
Spec Ops: Kämpfer Assault	22,90
Star Wars: K-Wing Alliance	45,90
Starcraft	39,90
Syndicate Wars	12,90
System Shock 2	29,90
Thompson Park World	44,90
TOCA 2	34,90
Ultimate Online: Renaissance	34,90
Unreal	36,90
Unreal - Tournament	28,90
Totally Unreal: Unreal I	
+ Nagels + Tournament	44,90
Wheel of Time	28,90

### HARDWARE

Grievs General Pro USB	37,90
3Dwinpad Gamepad Pro	53,90
- Game Voice USB	72,90
- FEB 2 USB Joystick	169,90
MS Intelli Mouse Optical	77,90
- Intelli Mouse Explorer	99,90
Razer Boomslang 2000	192,90
- Boomslang (Karte) 10001	142,90
Saitek R4 FB Wheel	225,90
Saitek PC Dash 2	89,90
TM Force FB Wheel	249,90
Everglide Pads ab	39,90

### SONSTIGES...

ADBY Larmsoftware ja	74,90
bluemoi PlayStation Emul.	49,90
BluesCast	(V.)
Gloom Prop. Shooter 4	89,90
Löwenstein 4	42,90
Print Artist 8.0	47,90
Windows ME (Promo)	149,00

### SAMMLUNGEN

Glizzard Anthology	49,90
Gamers Choice	52,90
Gold Games 4	24,90
Lucas Arts 10 Adventure	35,90
Play The Games 3	65,90

**Versandkosten:** Vorkasse oder Bankkredit 5,98, Nachnahme 12,98, ab DM 199,- Lieferwert frei  
 sandkostenfrei (Inland). Mo-Do. 8-18:30 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 10-13:00 Kein Ladengeschäft

# OKAYSOFT.DE

**Lager-Status Termine Charts Shop:**  
**EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG**  
 eMail Info-Service bei Terminverschiebungen

- Vorbestellservice: einmal bestellt, bei Erscheinen sofort geliefert
- Vorbestellung wieder ändern oder stornieren: KEIN Problem
- bis 15:30 Uhr bestellte Lagerware wird am selben Tag versandt
- über 11 Jahre Erfahrung in Sachen Spiele und Versand-Logistik

Stars! Supernova \* DV 73,90  
 Starship Troopers \* DV 67,90  
 Stupid Invaders \* DV 79,90  
 Sudden Strike DV 84,90  
 Superbike 2001 DV 75,90  
 Sydney 2000 DV 81,90  
 Techno Mage \* DV 75,90  
 The Sims DV 74,90  
 "Das volle Leben DV 32,90  
 Timeline \* DV 86,90

**TONY HAWKS' PRO SKATER**

Tony Hawks Pro Sk 2 DV 58,90  
 Tomb Raider Chronik \* DV 88,90

**IGI**

A.A.E. Conquerors EV 74,90  
 American McGee's Alice US i.V.  
 Anachronox \* EV i.V.  
 B 17 Flying Fortress 2 \* EV i.V.  
 Baldurs Gate Doublepack EV 75,90  
 Baldurs Gate 2 EV 79,90  
 Collectors Edition US 209,90  
 Beach Head 2000 EV 74,90  
 Black & White \* EV i.V.  
 C & C 2 Red Alert 2 EV 85,90  
 Platinum US 179,90  
 C & C 3 Tiberian Sun EV 89,90  
 C & C 3 Firestorm EV 33,90  
 Carmageddon TDR 2000 EV 75,90  
 Championship Man 2001 EV 89,90  
 Close Combat 5 US 106,90  
 Darkknight uncut EV 82,90  
 Delta Force 3 Land War US 119,90  
 Deus Ex EV 84,90  
 Diablo 2 EV 73,90  
 Dino Crisis EV 69,90  
 Doom 3 EV i.V.  
 Fallout Doublepack US 81,90  
 Fifa 2001 EV 95,90  
 Giants \* US i.V.  
 Gothic \* EV i.V.  
 Gunman Chronicles \* EV 72,90  
 Gunman Chronicles \* US 99,90  
 Half Life Opposing Force EV 46,90  
 CounterStrike US 75,90  
 Hostile Takeover \* EV i.V.  
 Team Fortress 2 EV i.V.  
 Heavy Metal FAKK 2 US 84,90  
 Hidden & Dangerous 2 \* EV i.V.  
 Hitman \* EV i.V.  
 Homeworld Cataclysm EV 76,90  
 Kiss Psycho Circus US 99,90  
 Links LS 2001 EV 99,90  
 Loose Cannon \* US i.V.  
 Mafia \* US i.V.

Tombstone 1882 \* DV 43,90  
 Totally Unreal Pack \* DA 44,90  
 Tropico \* DV i.V.  
 Ultima 9 - Ascension DV 76,90  
 Vampire DV 82,90  
 Wall Street Trader 2001 \* DV 55,90  
 Warcraft 3 \* DV i.V.  
 Warlords Battlecry DV 76,90  
 Wer wird Millionär? \* DV 66,90  
 Werner Asphaltbrenner \* DV 73,90  
 Wizardry 8 \* DV i.V.  
 Wizards & Warriors DA 72,90  
 Worms Armageddon DV 52,90  
 X Beyond Xtension DV 32,90  
 Zeus Herrscher des Oly DV 81,90

**IMPORTE: US- & ENGLISH**

Max Payne \* EV i.V.  
 Mechcommander Gold EV 49,90  
 Mechwarrior 3 - AddOn US 82,90  
 Mechwarrior 4 \* US i.V.  
 Metal Gear Solid EV 73,90  
 Monkey Island 4 EV 84,90  
 Noscar Heat US 106,90  
 NBA Live 2001 \* US i.V.  
 NHL 2001 US 109,90  
 No one lives forever US 112,90  
 Oni \* US i.V.  
 Police Q. Swat 3 Elite Ed EV 53,90  
 Elite Edition US 99,90  
 Pool of Radiance 2 \* EV i.V.  
 Project IGI \* EV i.V.  
 Q. 3 - Team Arena \* EV 49,90  
 Rainbox Six Cov.Ops Ess US 94,90  
 Red Faction \* EV i.V.  
 Rogue Spear EV 89,90  
 Urban Operation EV 59,90

One lives forever US 112,90  
 Oni \* US i.V.  
 Police Q. Swat 3 Elite Ed EV 53,90  
 Elite Edition US 99,90  
 Pool of Radiance 2 \* EV i.V.  
 Project IGI \* EV i.V.  
 Q. 3 - Team Arena \* EV 49,90  
 Rainbox Six Cov.Ops Ess US 94,90  
 Red Faction \* EV i.V.  
 Rogue Spear EV 89,90  
 Urban Operation EV 59,90

**IGI**

Rune US 79,90  
 Sacrifice \* US 99,90  
 Spec Ops Platinum Coll US 86,90  
 Star Trek: DS9 T:Fallen EV 79,90  
 Starship Troopers US 99,90  
 Sudden Strike EV 87,90  
 System Shock 2 EV 79,90  
 Terminus US 112,90  
 1. World is not enough \* EV i.V.  
 Tribes 2 \* EV i.V.  
 Unreal 2 \* EV i.V.  
 Unreal Gold Pack US 49,90  
 UT Game of the Year Ed US 86,90  
 Vampire EV 83,90  
 Vietnam Black Ops US 89,90  
 Warcraft 3 \* EV i.V.  
 WCW Nitro EV 59,90  
 Wizards & Warriors EV 89,90  
 - Special Edition US 92,90  
 X-Wing Collector's Series US 62,90

**EV uncut 72,90**

**GUNMAN Chronicles**

**Alice**  
 American McGee's Alice DV 84,90 US i.V.

**unfinished Business**

**HALF-LIFE**

**- CounterStrike US 75,90**

**ESCAPE FROM MONKEY ISLAND**  
 DV 82,90

**HITMAN**  
 Codename 47

**One Lives Forever**  
 DV\* 75,90 US 112,90

**DELTA FORCE**  
 Land Warrior  
 DA \* 82,90 US 119,90

**DOOM 3**  
 bitte vorbestellen:  
**PREY MAX PAYNE**  
 Duke Nukem Forever



# Lemminge im Schafspelz

Als ehrgeiziger Schafhirt müssen Sie eine Horde bockiger Schäfchen ins Trockene bringen.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Minds Eye ■ ANBIETER Empire ■ PREIS Ca. 70,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Dezember 2000 ■ USK Ohne Altersbeschränkung

## AUF EINEN BLICK

- 4 Schaf-Rassen
- 4 Spielfiguren
- 4 Steuermöglichkeiten
- 4 Trainingslevels
- 7 Bonuslevels
- 28 Hauptlevels

Seit annähernd zehn Jahren macht die Blödheit der lebensmüden PC-Lemminge aus ruhigen Menschen hibbelige Nervenbündel. In dem Geschicklichkeitsspiel *Sheep* sind es flauschige Schäfchen, die Ihre Geduld auf eine harte Probe stellen.

Anfangs steht die knuddelige Hauptfigur vor einer Herde Schafe und bekommt den Auftrag, die wolligen Viecher in eine entlegene Ecke des Spielabschnitts zu transportieren. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen Sie diese Arbeit in einem festgelegten Zeitrahmen bewältigen. Heikel wird das Spiel dadurch, dass sich zahlreiche mechanische Fallen, Wölfe, Metzger und andere Feinde in der quietschbunten Umgebung befinden und den Schafen nach dem Leben trachten. Diese sind dumm wie ihre selbstmordsüchtigen Kollegen aus der *Lemmings*-Serie, daher hängt der Erfolg des Unternehmens einzig von Ihren schafhüterischen Qualitäten ab. In einer Trainingswelt können Sie sich auf sanfte Weise mit den Anforderungen vertraut machen. Mittels Maus, Tastatur, Joystick oder Gamepad steuern Sie Ihre Figur, wobei die Schafe vor Ihnen weglassen – idealerweise in die von Ihnen gewünschte Richtung. Vor Engpässen empfiehlt es sich, die Schafe einzeln an scharfkantigen Messern und rotierenden Sägeblättern vorbeizutragen; zu diesem Zweck müssen Sie die flinken Viecher erst einmal einfangen, was je nach Beschaffenheit des Terrains eine nervenaufreibende Angelegenheit sein kann. Wenn Sie ohne Fingerspitzengefühl vorgehen und Ihre Herde rücksichtslos vorantreiben, stehen Sie bald allein in der



**POLARZEIT** In der Arktis tragen die wonnigen Wollviecher Fellmäntel gegen die Kälte.

Welt – umgeben von frittierten, elektrisierten, zermanschten oder verhackstückten Schafkadavern. Jede der vier Schafrassen verhält sich anders, die chaotische Verhaltensweise der Langhaarigen bereitet Ihnen möglicherweise mehr Kopfzerbrechen als das besonnene Ausharren der Neogenetiker (siehe Kasten „Der richtige Blöktion“).

Neben den vielen Widrigkeiten finden sich Hilfen, etwa Bonbons, mit denen Sie Ihre Tierchen anlocken können. Gelegentlich begegnen Ihnen sprechende Schafe, die ihre Hilfe anbieten, indem sie ihre tumbe Artgenossen mit Kunststücken unterhalten; währenddessen können Sie Ihre Spielfigur losschicken, um vorhandene Fallen zu entschärfen oder das Gelände zu erkunden und den bestmöglichen Fluchtweg auszukundschaften. Das Ziel ist ein bereitstehender Lastwa-



**SPRINGINSFELDE** Auf dem Weg zum Ziel können Sie Zusatzpunkte einsammeln, indem Sie Ihre Schafe übers Hüpfseil springen lassen. Das Goldene Schaf verschafft Ihnen einen Bonus.

■ **WILLIGE WOLKNÄUEL**  
Schafhirtin Bo Peep und ihre Mitstreiter haben alle Hände voll zu tun, um ihre Schützlinge in Sicherheit zu bringen.





**ZUR SONNE, ZUR FREIHEIT** Düsenjäger fahren rücksichtslos über Ihre Schäfchen. Nur mit perfektem Timing retten Sie alle Schafe.

Das Schafehüten ist eine kurzweilige – und nervenzerrende – Beschäftigung. Leute mit dünnen Geduldsfäden sollten sich lieber bei einer Runde Golf entspannen.

gen oder ein Paradiestor, das an die Spiele der Lemmings-Serie erinnert. Wie in Lemmings erhalten Sie für jeden geretteten Schützling eine bestimmte Anzahl an Punkten; Zusatzpunkte gibt es, wenn Sie das goldene Schaf finden, bestimmte Gegenstände aufsammeln oder alle Ihre Schäfchen in Sicherheit bringen. Pffiffige Spieler kommen in den Genuss eines Bonusabschnitts pro Spielwelt. Hier erleben Sie bekannte Zwischendurch-Spielchen wie Snake oder Tetris – allerdings mit blöken den Schäflein statt mit farbigen Klötzen.

Technisch ist Sheep auf dem Stand von 1995. Alle Spielwelten sind gemalte, zweidimensionale Karten, die Animationen der Figuren bestehen aus wenigen Dutzend Stufen, die grafischen Effekte wirken altmodisch. Die schlichte Optik beeinträchtigt den Spielspaß nicht,



**KECKES GEMÜSE** Riesen Kürbisse, Hüpfmöhren und Höllenkohl walzen Ihre Schafe platt. Die Feinde sind zahlreich, doch glücklicherweise sind die meisten strunzdumm.

grafische Sperenzchen sorgen für Abwechslung. Springen die Tiere in der Techno-Welt in eine Schleuse, dann schweben sie auf der anderen Seite in Schutzanzügen durchs All; schwimmen sie in der Kirmeswelt durch Farbbehälter, so färbt sich ihre Wolle bunt.

Der Soundtrack ist beschwingt, unterbrochen wird die Musik einzig durch gelegentliches Schafsgeblöke. Nach jedem der sieben Kapitel gibt es eine gerenderte Zwischensequenz: Hier verfolgen Sie die skurrile Geschichte um die niedlichen Wolllieferanten, die aus dem Welt- raum auf die Erde gekommen sind, um sich von Bo Peep oder den drei anderen Schäfern vor einem grausamen Tod bewahren zu lassen. Am Ende eines Durchgangs können Sie Ihr Ergebnis in einer Bestenliste eintragen – und die ganze Tortur in einem höheren Schwierigkeitsgrad über sich ergehen lassen.

Peter Kusenber



Die Dummheit der Schäfchen vermag gestandene Spieler zur Weißglut zu treiben.

Peter Kusenber

**MEINUNG**

Bei Sheep müssen Sie tapfer sein, die Zähne zusammenbeißen und dabei leise vor sich hinmurmeln: „Es ist nur ein Spiel“. Selten hat mich ein Kurzweil-Spielchen derart gepackt, wobei ich stets zwischen Nervenzusammenbruch und Begeisterungsturm hin und her schwankte. Die – wenigen – Haare habe ich mir deswegen gerauft, weil trotz größter Vorsicht einige Schafe treudoof ins offene Messer liefen und mich dadurch um wertvolle Punkte brachten. Fallen und Gegner sind zahlreich – im späteren Spielverlauf habe ich einige Missionen häufiger beginnen müssen. Verglichen mit den üppig ausgestatteten Lemmings-Spielen sind die 28 Abschnitte ein bisschen dürftig, das sympathische Spielprinzip reizt immerhin zu einem zweiten Durchgang.

## Der richtige Blöktion

Die Schafrassen unterscheiden sich äußerlich voneinander und verfügen jeweils über eigene Verhaltensweisen.

**Pastoralschafe** Die Pastoralschafe sind dumm und ängstlich, daher erscheinen ihre Bewegungen berechenbar. Sie entfernen sich nur ungern von Herde.

**Faktoralische** Die Faktoralische sind vorwitzig, beschränkt und vergnügungssüchtig, sie lassen sich leicht von Bonbons und Blumenbeeten ablenken.

**Langhaar** Zottelig und stur sind die Schnucken der Langhaarrasse. Sie lieben Heavy Metal und machen die Biege, wenn sie nicht beaufsichtigt werden.

**Neogenetiker** Die Crème de la crème der vier Rassen sind die vorsichtigen Neogenetiker, die sich mit Computern und komplexen Maschinen auskennen.



## TESTURTEIL

**IM VERGLEICH**  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

**Lemmings 3D** 6/2000  
Im jüngsten Serienteil bewahren Sie unzählige Lemmings vor dem Tod.

**Sheep** 1/2001  
Die Mischung aus Geschicklichkeits- und Strategiespiel bietet Einsteigern und PC-Profis kurzweiliges Vergnügen.

**Star Wars: Pit Droids** 1/2000  
Das lustige Knobelspiel ist eine Herausforderung für Knobelfreunde.

**Ka'roo** 10/2000  
Sie steuern ein wildes Känguru durch Dutzende bizarrer Spielabschnitte.

**Frogger** 2/98  
In der Neuauflage des Klassikers bewahren Sie einen Frosch vor Gefahren.

**GRAFIK** Ausreichend  
Hübsche 2D-Hintergründe, putzige Animationen.

**SOUND** Gut  
Die Stücke des Soundtracks beschwingen.

**STEUERUNG** Befriedigend  
Die Bedienung erfordert Eingewöhnungsarbeit.

**MEHRSPIELER** Keine Wertung möglich  
Kein Mehrspielermodus vorhanden

**71%**  
**SPIELSPASS**

## Sheep

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 6 MB	HD: 426 MB

GRAFIK	SOUND
✓ Software	✓ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✗ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

**MEHRSPIELER**  
Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –  
Anzahl der Spieler pro CD .....  
CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**  
Force-Feedback ✗





# PC ACTION



## the rules

mit den pc-action-masters ruft das pc-spiele-magazin pc action eine halbjährliche turnierserie für **die besten counter-strike- und unreal-tournament-clans** ins leben. die pc-action-masters setzen sich aus einer reihe von lan-partys und online-ligen zusammen, die für ihre turnierplatzierungen pc-action-masters-punkte vergeben dürfen. Die daraus resultierende rangliste berechtigt die besten clans zur teilnahme am großen **pc-action-masters-finale**. dort spielen sie um das preisgeld von **100.000 mark**.

anlaufpunkt für alle interessierten ist die pc-action-masters-homepage unter **[www.pcaction-masters.de](http://www.pcaction-masters.de)**. dort findet ihr alle weiteren informationen zum ablauf, dem **regelwerk** und allen offiziellen ausrichtern sowie den anmeldemöglichkeiten. außerdem erfahrt ihr alle aktuellen termine, die neuesten ergebnisse und erhaltet natürlich einblick in die ständig aktualisierte **pc-action-masters-rangliste**.

an der **punktevergabe** der pc-action-masters nimmt automatisch jeder clan teil, der sich in den wettbewerben der offiziellen pc-action-masters-ausrichter auf den **rängen 1-16 platziert**. eine gesonderte anmeldung erfolgt nicht.

## the partners

folgende veranstaltungen  
sind offizielle ausrichter der  
pc-action-masters-turnierserie:





# MASTERS



the prize

# 100.000 mark

the dates \*

## online-turniere:

espl – electronic sports league cs und ut, [www.espl-europe.net](http://www.espl-europe.net)

suji – counter-strike-liga, [www.suji-news.de](http://www.suji-news.de)

uld – unreal liga deutschland, [www.uld.time2die.de](http://www.uld.time2die.de)

## lan-parties:

monster-daddel-party, lüneburg, [www.mdp-lan.de](http://www.mdp-lan.de) . . . . . 17.11.-19.11.2000

landay, eichgraben, [www.landay.com](http://www.landay.com) . . . . . 24.11.-26.11.2000

circus infernus, appenweier, [www.circus-infernus.de](http://www.circus-infernus.de) . . . . . 24.11.-26.11.2000

waldhessen lan, friedewald, [www.waldhessen-lan.de](http://www.waldhessen-lan.de) . . . . . 24.11.-26.11.2000

lanwars episode 4, hann-münden, [www.lanwars.de](http://www.lanwars.de) . . . . . 24.11.-26.11.2000

frag me 5, leichlingen, [www.unitedlangamers.de](http://www.unitedlangamers.de) . . . . . 12.01.-14.01.2001

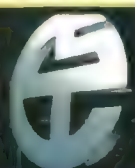
the x-treme lan, reinhardshagen, [www.xtremelan.planetlan.de](http://www.xtremelan.planetlan.de) . . . . . 8.12.-10.12.2000

mega netgame convention 2000, bern (schweiz), [www.rayden.ch](http://www.rayden.ch) . . . . . 8.12.-10.12.2000

extreme gamez, esslingen/zell, [www.extremegamez.org](http://www.extremegamez.org) . . . . . 2.3.-4.3.2001

lan of real doom, braunau (österreich), [www.lord.lanparty.at](http://www.lord.lanparty.at) . . . . . 6.4.-8.4.2001

\*änderungen vorbehalten





# Die rasenden Rollbrettfahrer

Auf Sonys PlayStation ist Tony Hawk längst Kult, jetzt kommt das geniale Sportspiel endlich auch für den PC.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Neversoft ■ ANBIETER Activision ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 6 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- 13 Fahrer
- 8 Spielareale
- Über 50 Standard-tricks
- Soundtrack von Public Enemy, Bad Religion u. a.
- Mehrspielerpartien an einem PC

Wer bei Begriffen wie Roastbeef, Melon oder Stalefish nicht etwa ans zweite Frühstück sondern an Rollbretter denkt, kennt auch Meisterskater Tony Hawk.

Ein wenig verrückt sind sie ja schon, die professionellen Rollbrettfahrer wie Tony Hawk oder Steve Caballero. Wenn diese furchtlosen Akrobaten durch Halfpipes und Skateparks brettern, sind Knochenbrüche und blaue Flecken vorprogrammiert. Als Lohn für die Schinderei lockt neben der Bewunderung zahlloser Hobby-Skater natürlich auch das liebe Geld. Die Legende Tony Hawk verdient bereits seit etlichen Jahren ihren Lebensunterhalt auf dem Brett.

Wem seine eigenen Knochen zu schade sind, um in die Fußstapfen des Superstars zu treten, kann mit *Tony Hawk's Pro Skater* wenigstens am PC seinem Idol nacheifern. Wie in der Realität dreht sich auch im Spiel alles um harte Dollars. In jedem der acht Areale erwarten Sie verschiedene Aufgaben, bei erfolgreichem Abschluss winken unterschiedlich hohe Geldbeträge. Da Sie in den meisten Gebieten nur zwei Minuten Zeit zum Skaten haben, müssen Sie die Levels mehr als einmal besuchen, um alle Missionsziele zu erreichen. Allerdings müssen Sie nicht jeden Parcours perfekt abschließen, um den nächsten freizuspielen: Meist bringen Ihnen vier oder fünf erfüllte Ziele genug ein, um in den nächsthöheren Level zu gelangen. Tatsächlich ausgegeben wird die Kohle im Skateshop, wo Sie sich mit verbessertem Material eindecken, Ihrem



**ABGEHOBE** Durch Kombination mehrerer Tricks erreichen Sie astronomische Punktzahlen. Diese sogenannten Combos sind nur mit genügend Schwung zu schaffen.

Schützling neue Tricks beibringen oder seine Fähigkeiten verbessern.

Neben den „normalen“ Missionen besuchen Sie im Karrieremodus drei Einladungsturniere: Hier müssen Sie die Kampfrichter in 60 Sekunden mit einer Freistil-Kür begeistern. Gepunktet wird im Spiel mit erfolgreich gelandeten Tricks: Je spektakulärer die Kombinationen, desto mehr Zähler hagelt es aufs Konto. Um stupide Wiederholungen zu vermeiden, bewertet Tony Hawk Ihren Lauf nicht nur nach Ausführung und Schwierigkeitsgrad, sondern auch nach Einfallsreichtum. Je öfter Sie denselben Trick in einem Lauf einsetzen, desto weniger Punkte wird er Ihnen einbringen.

Sascha Gliss



MEINUNG

**Geniale Konvertierung mit hoher Langzeitmotivation und hitverdächtigem Soundtrack.**

Sascha Gliss

Auf diese PlayStation-Umsetzung habe ich lange gewartet: Tony Hawk ist dank intuitiver Steuerung, herausfordernden Missionen und groovigem Soundtrack eines der besten Sportspiele des Jahres. Besonders angetan bin ich von den riesigen Spielarealen, die mit vielen witzigen Gags und gut versteckten Bonus-Icons zum stundenlangen Weiter-spielen motivieren.

**Ganz schön trendy: Nicht nur Freizeitskater kommen ins Schwärmen, wenn der virtuelle Tony Hawk in der Halfpipe loslegt.**



**HEAVY TRAFFIC** Die New Yorker Taxifahrer nehmen keinerlei Rücksicht auf hilflose Skater und fahren Sie rücksichtslos über den Haufen.

## TESTURTEIL

## Tony Hawk's Pro Skater 2

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

#### ■ T. H.'s P. Skater 2 01/01

Tony ist auch auf dem PC König. Die farblosen Texturen hätten bei der Umsetzung überarbeitet werden sollen.

#### ■ Supr. Snowboarding 01/00

Für Wintersportler: Heiße Abfahrtsrennen und coole Stunts in der Halfpipe.

#### ■ MTV Skateboarding 12/00

Ordentliches Skater-Spiel, das sich Tony Hawk geschlagen geben muss.

#### ■ TrickStyle 12/99

Skateboard-Spiel mit futuristischem Touch und sinnlosen Stunteinlagen.

#### ■ Pro Boarder 02/99

Indiskutabile Snowboard-Umsetzung. Krude Grafik, miese Steuerung.

### GRAFIK

High-Res PlayStation-Look mit blassen Texturen

Sehr gut

Absolut genialer Hip-Hop- und Punk-Soundtrack

Sehr gut

Ein (analoges) Gamepad ist bei Tony Hawk Pflicht.

Sehr gut

Mehrspieler-Partien an einem PC möglich

Gut

Mehrspieler-Partien an einem PC möglich

Gut

Mehrspieler-Partien an einem PC möglich

Gut

Mehrspieler-Partien an einem PC möglich

Gut

Mehrspieler-Partien an einem PC möglich

Gut

Mehrspieler-Partien an einem PC möglich

Gut

Mehrspieler-Partien an einem PC möglich

Gut

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 200 64 MB RAM 4xCD-ROM HD: 435 MB

Pentium III 500 64 MB RAM 12xCD-ROM HD: 570 MB

GRAFIK ✓ Software ✓ 3Dfx/Glide ✓ Direct 3D ✓ Open GL

SOUND ✗ EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround

MEHRSPIELER Maximale Anzahl an Spielern Einzel-PC 8 Netzwerk 8 Internet 8

Anzahl der Spieler pro CD 8 CDs pro Packung 1

STEUERUNG Force-Feedback ✓

84% SPIELSPASS



(Stephen, 22)

# ich will!!

- ☒ eigene Videos machen!
- ☒ und eigene Musik!
- ☒ mit Freunden online zusammenarbeiten!
- ☒ und einfach soll es sein!
- ☐ ... gibt es leider nicht?

## ☒ ... gibt es doch!

Musik + Video  
Creation für  
den PC und das  
Internet

- 48 Stereo-Spuren für Musik und Video
- Karaoke-Funktion
- Neue virtuelle Instrumente
- Echtzeit-Effekte für Sounds und Videos
- Internet-Session: web Publishing, Sound + Video-Download
- 2.100 Sounds und Videofiles auf 3 CDs



ready to explore



**PC SOFTWARE**  
KAUFTIPP • 11/2000

11/2000  
**PC Magazin**  
TOP-PRODUKT

[www.magix.com](http://www.magix.com) FON: 0180 48 99999  
MAGIX Entertainment Products GmbH | Rotherstr. 19 | 10245 Berlin



# Angst im Dunkeln

Im zweiten Teil der Gruselsaga treten Sie eine Reise in die Vergangenheit an.

FAKTEN

■ ANBIETER Human Head ■ PREIS Ca. DM 50,- ■ TERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

■ Zweiter Teil der Blair Witch-Trilogie

■ Basiert auf der Nocturne-Engine

■ Höchstens 15 Stunden Spielzeit

■ Drei Schwierigkeitsgrade



**SCHRECKSEKUNDE** Als wenn es nicht schon schlimm genug wäre, dass Sie sich im Wald verlaufen haben, jetzt werden Sie auch noch von unheimlichen Geistwesen attackiert!

Keine vier Wochen nach dem ersten Ausflug in den Spukwald steht schon der nächste Besuch bei der Hexe von Blair an: Diesmal soll es einem unschuldigen kleinen Mädchen an den Kragen gehen.

Die Handlung von *Blair Witch 2* setzt 100 Jahre vor den Ereignissen des ersten Teiles an: Inmitten des amerikanischen Bürgerkrieges erwachen Sie mit einer Kopfverletzung und totalem Gedächtnisschwund in der Nähe des Waldes und werden von einem Mädchen und dessen Großmutter gesund gepflegt. Nach Ihrer Genesung wird Ihnen eröffnet, dass Robin Weaver, so der Name Ihrer minderjährigen Retterin, spurlos verschwunden ist.

Natürlich machen Sie sich sofort auf die Suche – und natürlich landen Sie unweigerlich in dem Spukwald. Die Stärke von *Blair Witch 2* liegt nicht so sehr im Spiel selbst, sondern in der Hintergrundgeschichte. Während Sie sich im Wald mit Baumwesen und Geistern herumschlagen, erfahren Sie durch Zwischensequenzen immer mehr über Ihre eigene Vergangenheit. Leider nehmen diese Flashbacks im Laufe des Spieles immer mehr Zeit in Anspruch. Letztendlich sind Sie mehr damit beschäftigt, den Figuren zuzuhören, als zu kämpfen. Die größte Enttäuschung naht zum Schluss: Selbst Einsteiger dürften dem Spuk nach 15 Stunden ein Ende bereitet haben.

Andreas Sauerland

Im Vergleich zum ersten Teil wirkt Coffin Rock fast wie ein interaktiver Spielfilm: viel Handlung, wenig Spiel fürs Geld.

TESTURTEIL

Blair Witch 2

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ Blair Witch Vol. 1 12/2000

Blair Witch Vol. 1 besticht durch jede Menge Schockeffekte

■ Nocturne 12/99

Grusel-Abenteuer mit toller Grafik aber extrem ungenauer Steuerung

■ Blair Witch Vol. 2 01/2001

Das zweite Blair Witch-Spiel ist nicht so gruselig wie der Vorgänger und gleicht einem interaktiven Spielfilm.

■ Dino Crisis 08/2000

Klassische Konsolen-Umsetzung mit mangelhafter Grafik

■ Resident Evil 10/97

Dieses Spiel löste eine ganze Welle von Horrorspielen aus

GRAFIK

Düstere, stimmungsvolle Kulissen

Sehr gut

SOUND

Durchschnittliche deutsche Synchronisation

Gut

STEUERUNG

Stellenweise etwas hakelig und ungenau

Befriedigend

MEHRSPIELER

Keine Wertung möglich

Kein Mehrspieler-Modus vorhanden

74%

SPIELSPASS

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 266 Pentium III 500

64 MB RAM 128 MB RAM

4xCD-ROM 8xCD-ROM

HD: 850 MB HD: 900 MB

GRAFIK

✓ Software

✓ 3Dfx/Glide

✓ Direct 3D

✓ Open GL

SOUND

✓ EAX (SBLive!)

✓ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC – Netzwerk – Internet –

Anzahl der Spieler pro CD .....

CDs pro Packung 1

STEUERUNG

Force-Feedback

✗

## KURZTESTS

### Galaga – Destination: Earth

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER King of the Jungle

■ ANBIETER Hasbro Int. ■ USK Ohne Altersbeschr.



**GEMEINSCHAFTSARBEIT** Mit etwas Übung können Sie Ihre Feuerkraft verdreifachen.

Die Shooter-Serie *Galaga* debütierte bereits Anfang der 80er-Jahre in den Spielhallen. *Destination: Earth* greift das bewährte Prinzip auf und versetzt es in die dritte Dimension. Als Pilot eines Raumkreuzers ballern Sie auf die fiesen Weltrauminsekten. Neben der klassischen vertikalen Perspektive erwarten Sie nun auch horizontal scrollende Abschnitte und Levels in echtem 3D. Wie im Original können Sie Ihre Schiffe aneinander koppeln, um die Feuerkraft zu erhöhen. Trotz der Verbesserungen blieb nichts vom Charme des Oldies übrig. Die Grafik sorgt in Verbindung mit der oft unübersichtlichen Perspektive für mehr Frust als Lust bei der Alien-Jagd. (sg)

SPIELSPASS 34%

### Hugo 8

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER ITE Media

■ ANBIETER NBG ■ USK Ohne Altersbeschr.



**HARTE WAHL** Welche der maximal drei Tasten ist zu drücken?

Die Serie rund um den kleinen Troll reißt nicht ab: Im achten Teil kämpft sich der fast zahnlose Kobold durch den Dschungel, um seine verschleppte Sippe erneut aus den Fängen Hexanas zu befreien. Die sechs Spielmodi, darunter 3D-Fahrten in einer Mine oder 2D-Sequenzen in einem Vulkan, sind dabei an Schlichtheit nicht zu überbieten: Im richtigen Moment die richtige Taste zu drücken, so lautet die Devise. Der ernsthafte Computerspieler ist da unterfordert, die Kleinen erfreuen sich vielleicht an Hugos grinsender Visage. Grafisch und akustisch orientiert sich der Ableger noch immer am unspektakulären TV-Vorbild. Fazit: Nur für die Zielgruppe interessant. (tw)

SPIELSPASS 15%



# Planerstation 2001

- TERMINE BACKUPSICHER SPEICHERN -

## Die aktuellen Sportplaner

- praktische 6,7 Zoll Benutzeroberfläche
- Alle Infos und Termine
- 256 Seiten Farb-Level
- Taschenkalender für die persönlichen Highscores

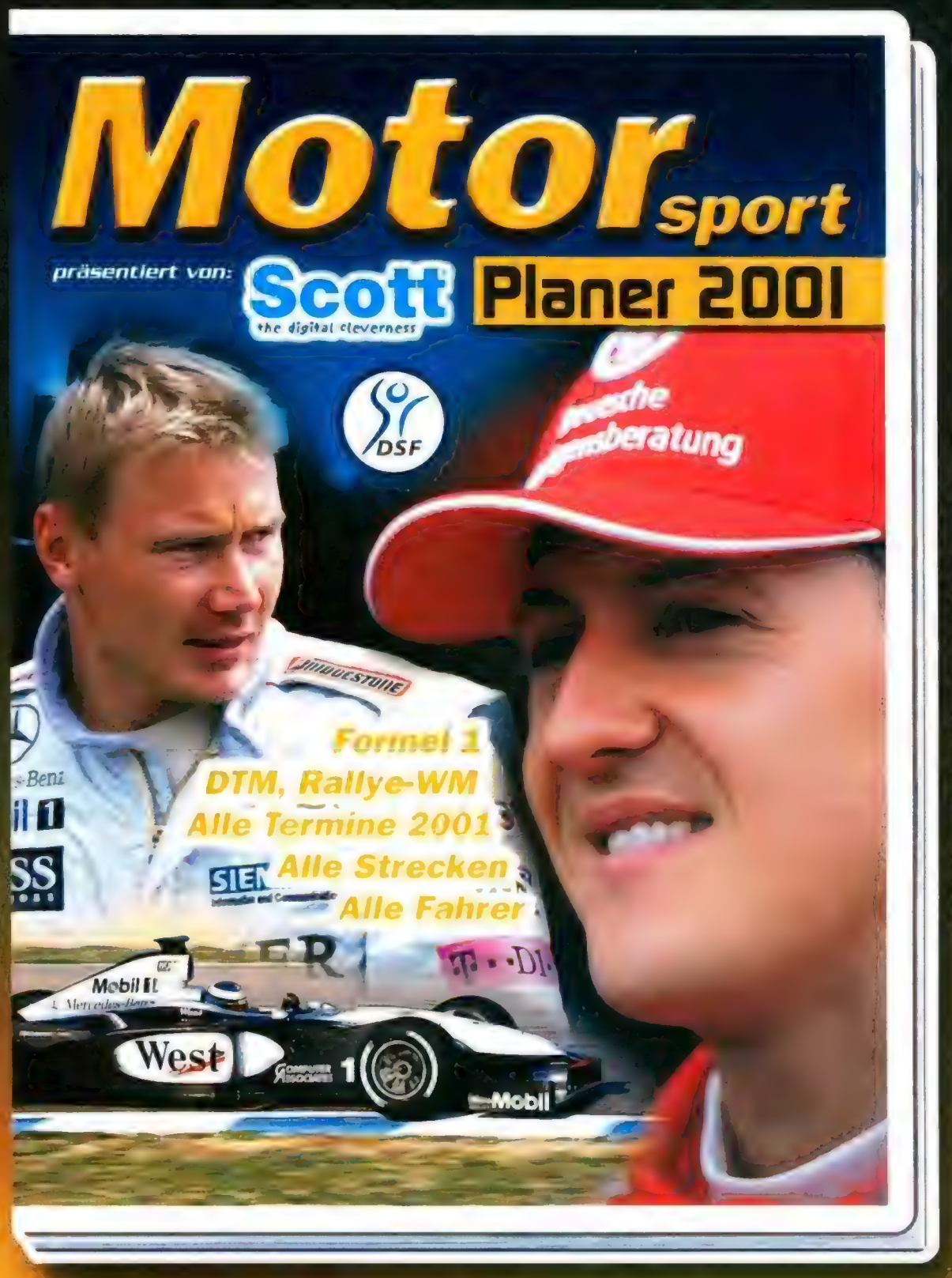
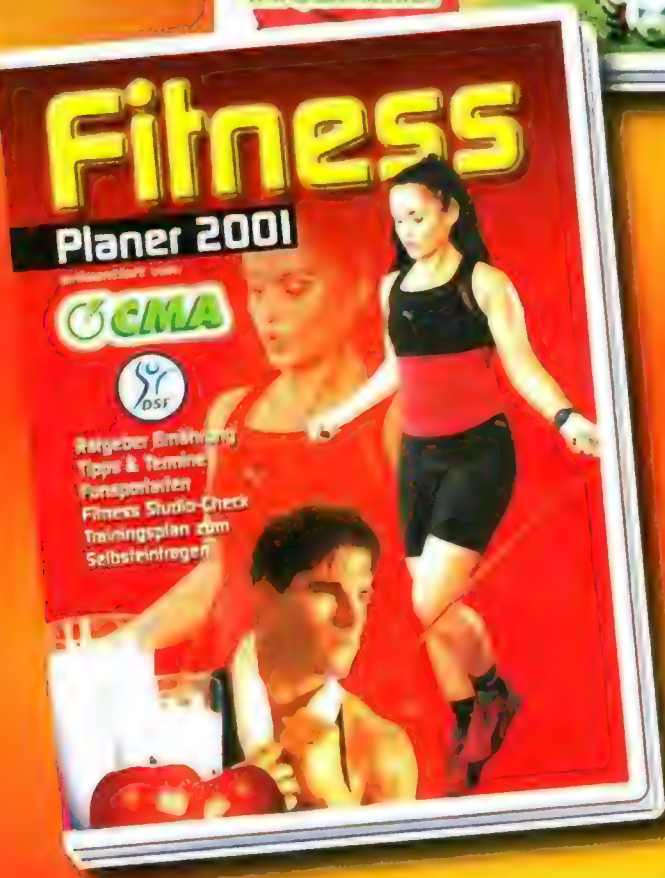


Abbildung in Originalgröße 102 x 137 mm



präsentiert von:

**Scott**  
the digital cleverness

**Überall im Buch- und Zeitschriftenhandel - oder direkt hier bestellen!**

### Ja, ich bestelle

- ☐ Stück des Motorsportplaner 2001 für DM 16,80  
☐ Stück des Fußballplaner 2001 für DM 16,80  
☐ Stück des Fitnessplaner 2001 für DM 16,80

☐ Ich bezahle mit meiner Kreditkarte:

Visa/Eurocard/Amex, Kartennummer, Gültigkeitsdatum

Bitte senden an:

MEDIA CONSULTA Sportmarketing GmbH, Hohenstaufenring 57, 50674 Köln,  
Telefon: (02 21) 35 00-0, Telefax (02 21) 35 00-35

☐ Ich bezahle mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Publikationen von

**MC**

MEDIA CONSULTA

www.media-consulta.com



# Melvin wird's schon richten

Abwechslungsreiches Abenteuer: Sunflowers origineller Genremix gefällt trotz grafischer und spielerischer Mängel.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Sunflowers ■ ANBIETER Infogrames ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 6 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- 8 Spielwelten
- 20 Grafiksets
- 4 steigerbare Charakterwerte
- 7 Zauber
- 6 Waffen
- Über 50 Gegnertypen
- 8 Endgegner

In der idyllischen Fantasywelt Gothos läuten die Alarmglocken: Böswillige Monster steigen aus Erdspalten hervor, greifen arglose Bewohner an und bedrohen die friedlichen Völker. In derartigen Zeiten sind natürlich Helden wie Melvin gefragt, der sich als Technomage vom schüchternen Außenseiter zum Retter seiner Heimat mausert.

Doch zunächst hat der Protagonist ganz schlechte Karten: Melvin ist das Ergebnis einer verbotenen Verbindung zwischen einem technisch versierten Steamer und einer Dreamerin mit magischer Begabung. Daher wird er für die unheimlichen Geschehnisse verantwortlich gemacht und aus seiner Heimat vertrieben. Seine Erbanlagen erweisen sich im Laufe des Abenteuers allerdings als vorteilhaft, da er Gegner sowohl mit purer Waffengewalt als auch mit mächtigen Zaubern ausschalten kann.

Technomage spielt sich über weite Strecken wie ein klassisches Action-Rollenspiel.



**NERVENAUFREIBEND** Die Hüpfleinlagen avancieren aufgrund der ungenauen Steuerung zum größten Frustfaktor für den Spieler.

Technomage spielt sich über weite Strecken wie ein klassisches Action-Rollenspiel à la *Diablo*, ist aber aufgrund seiner 3D-Grafik am ehesten mit *Darkstone* zu vergleichen. Sie erkunden Außenwelten, Höhlen oder Gebäude, schalten Monster aus und sammeln Schätze ein. Dabei ist die Steuerung mit einer Kombination aus Maus und Tastatur ordentlich und zeigt lediglich bei den Hüpfleinlagen einige frustrierende Ungenauigkeiten. Daran, dass Sie in der dreidimensionalen Welt regelmäßig die Kamera drehen müssen, gewöhnt man sich sehr schnell. Dennoch sorgt teilweise unübersichtliches Leveldesign trotz Automap gelegentlich für Orientierungsprobleme. Unterwegs müssen Sie für Nebenfiguren bestimmte Gegenstände finden, einfache Rätsel lösen oder witzige Minispielchen wie ein Käferrennen bewältigen. Dafür erhalten Sie Erfahrungspunkte und erhöhen beim Aufstieg einen von vier Charakterwerten (Stärke, Intelligenz, Konstitution, Mystik), wodurch sich Ihre Fähigkeiten auf dem entsprechenden Gebiet verbessern.

Grafisch kann *Technomage* nicht überzeugen. Zum einen verfügt das Spiel nur über eine einzige Auflösung von 640x480 Bildpunkten und bietet aufgrund einer fehlenden Zoomfunktion nicht immer genügend Übersicht. Zum anderen strotzen sowohl die Figuren als auch die Umgebungsgrafik vor übertriebener Niedlichkeit und farblicher Übersättigung, was sicher nicht jedermanns Geschmack trifft. Objektiv nicht akzeptabel sind allerdings die peinlichen Animationen sämtlicher Charaktere: Wenigstens bei der Hauptfigur Melvin hätten sich



**ZAUBERHAFT** Filmreife Zwischensequenzen treiben die märchenhafte Story voran.

die Designer mehr Mühe geben können, so aber wirken die Lauf- und Kampfbewegungen lächerlich künstlich und abgehackt. Positiv fallen dagegen die hochwertigen Zwischensequenzen sowie die intensiven, spektakulären Lichteffekte auf.

Georg Valtin



**Niedlich, knuddelig, kitschig: Technomage hat von all dem etwas zu viel abgekriegt!**

Georg Valtin

## MEINUNG

Nachdem sich meine Augen vom ersten Niedlichkeitsschock erholt hatten, hinterließ *Technomage* einen ordentlichen Eindruck. Allerdings frage ich mich, warum die Entwickler nicht einfach die Stärken von Rollenspiel, Adventure und Jump & Run kombiniert und Schwächen weggelassen haben. Stattdessen strapazieren überflüssige Plattform-Hüpfleinlagen meine Nerven. Für Einsteiger ist das Spiel ob des moderaten Schwierigkeitsgrades gut geeignet, während Profis das Abenteuer im Eiltempo durchzocken.



**HARTER BROCKEN** Am Ende jedes Spielabschnittes wartet ein harter Gegner. Neben guten Nerven braucht man viele Heil- und Manatränke.

## TESTURTEIL

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Darkstone** 10/99  
Dreister Diablo-Klon in 3D mit gutem Leveldesign und neuen Ideen
- **Hype - The Time Quest** 01/00  
Spannende, abwechslungsreiche Zeitreise mit dem Playmobil-Ritter
- **Silver** 05/99  
Actionlastiges Abenteuer mit interessantem Kampfsystem.
- **Evil Islands** 12/00  
3D-Fantasy-Rollenspiel mit viel strategischem Tiefgang und guter Story.

**Technomage** 01/01  
Sunflowers Genremix ist zwar solide, wirkt aber in der Umsetzung eigener Ideen nicht konsequent genug.

### GRAFIK

Übertrieben niedlich, nur eine Auflösung.

### SOUND

Sprachausgabe, Effekte und Musik sind passend.

### STEUERUNG

Gut, aber für die Sprüngeleinlagen zu unpräzise.

### MEHRSPIELER

Kein Mehrspielermodus vorhanden

**73%**

**SPIELSPASS**

## Technomage

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 350 MB	HD: 855 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✓ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

### MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -  
Anzahl der Spieler pro CD .....  
CDs pro Packung 1

### STEUERUNG

Force-Feedback ✓

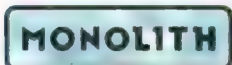


# FOX Interactive proudly presents Agent Cate Archer und...



THE OPERATIVE

No One  
Lives  
Forever



... die Waffen einer Frau!



# Die Rückkehr des Champions

Kann der Nachfolger der in Ehren ergrauten Genre-Referenz an die glorreiche Vergangenheit anknüpfen?

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Codemasters ■ ANBIETER Codemasters ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN 8. Dezember 2000 ■ USK Ohne Altersbeschränkung

## AUF EINEN BLICK

- 6 Standardautos
- 6 Bonuswagen
- 8 Rallyes
- Über 80 Einzeletappen
- Fahrzeugtuning
- Detailliertes Schadensmodell

**Die Erwartungen sind hoch: Als Colin McRae vor über zwei Jahren für Konsolen und PCs auf den Markt kam, sorgte das Spiel für eine kleine Revolution in seinem Genre.**

Der Nachfolger mit der schlichten Versionsnummer 2.0 im Titel orientiert sich spielerisch klar am berühmten Vorgänger. Grundsätzlich stehen zwei Spielmodi zur Auswahl, Arcade und Rallye. Während Sie in der ersten Variante gegen bis zu fünf Mitstreiter direkt auf der Strecke antreten, heizen Sie im realistischen Rallye-Modus alleine über die anspruchsvollen Etappen. Neben schnellen Teilstrecken erwarten Sie insgesamt acht Rallyes in verschiedenen Ländern, die Sie entweder einzeln oder nacheinander in der Meisterschaft angehen. Vor jedem Streckenabschnitt informieren Sie sich im Fahrerlager über die bevorstehende Prüfung und stellen Ihren Boliden auf die Boden- und Wetterverhältnisse ein.

Auf der Piste überzeugt die detaillierte Optik der knallbunten Rennsemmeln auf Anhieb. Noch beeindruckender allerdings sehen die Boliden nach einigen Crashes aus. Dank aufwendigem Schadensmodell lösen sich Spoiler aus ihren Verankerungen und klappern beunruhigend gegen die Karosserie. Beschädigte Motorhauben werden vom Fahrtwind aus ihren Aufhängungen gedrückt und zersprungene Scheinwerfer versagen ihren Dienst. Natürlich beeinflussen Beschädigungen auch das Fahrverhalten und erschweren somit die Jagd nach Bestzeiten merklich.

**Offroad-Spaß vom Feinsten. Colin McRae setzt neue Maßstäbe in puncto Fahrphysik.**



**KLAPPERKISTE** Das detaillierte Schadensmodell sorgt für den schrottigen Look dieses Lancia Integrale. Natürlich ändert sich durch gravierende Schäden auch das Fahrverhalten.

Um Ihren Wagen vor kapitalen Schäden zu bewahren, versorgt Sie Ihr Co-Pilot über Bordfunk mit den wichtigsten Informationen aus dem Roadbook und warnt vor besonders gefährlichen Passagen. Blind sollten Sie sich allerdings nicht auf diese Anweisungen verlassen. Da die Strecken alles andere als nach dem Baukastenprinzip entworfen wurden, gibt es keine Patentrezepte für die verschiedenen Kurventypen. Nach jeweils zwei Etappen erhalten Sie Gelegenheit, Schäden am Wagen zu reparieren oder das Setup zu verändern. Hierfür steht nur begrenzte Zeit zur Verfügung und so müssen Sie oft abwägen, welche Komponenten die Mechaniker für Sie in Stand setzen sollen.

Sascha Gliss



**Colin McRae meldet sich zurück und definiert den neuen Standard im Rallye-Genre.**

Sascha Gliss

## MEINUNG

Mit Colin McRae 2.0 stellen die britischen Entwickler von Codemasters erneut die Referenz in Sachen Rallyesport. Neben unzähligen Spielmodi und Strecken und den optisch aufwendigen Wagen sorgt besonders das unvergleichliche Fahrgefühl für Begeisterung. Gerade auf Strecken mit unterschiedlichen Bodenbelägen läuft das Spiel dank aufwendiger Fahrphysik zur Höchstform auf.



**GRUPPENDYNAMIK** Im actionreichen Arcade-Modus messen sich die Konkurrenten im direkten Schlagabtausch auf der Piste.

## TESTURTEIL

## Colin McRae Rally 2.0

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Colin McRae Rally 2.0** 1/2001  
Wie schon beim Vorgänger sorgen geniale Fahrphysik und Streckenauswahl für ein großartiges Spielerlebnis.

■ **Pro Rally 2001** 1/2001  
Starker Newcomer von Ubi Soft, qualitativ nur um Nuancen unterlegen.

■ **Colin McRae Rally** 12/98  
Die Ex-Referenz zum Budgetpreis wird auf die Plätze verwiesen.

■ **Rally Masters** 6/2000  
Gute Rallye-Simulation. Kann mit Colin McRae 2.0 nicht mithalten.

■ **V-Rally 2** 12/2000  
Konsolenumsetzung mit schlechter Bedienung und ordentlicher Physik.

### GRAFIK

Detaillierte Autos, enttäuschende Streckenobjekte.

### SOUND

Röchelnde Motoren, realistische Nebengeräusche.

### STEUERUNG

Unvergleichliches Fahrgefühl dank toller Steuerung.

### MEHRSPIELER

Mehrspielerrennen an einem Rechner sind möglich.

**87%**  
**SPIELSPASS**

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 350	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 650 MB

GRAFIK	SOUND
✓ Software	✗ EAX (SBLive!)
✓ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

**MEHRSPIELER**  
Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC 4 Netzwerk 8 Internet 8  
Anzahl der Spieler pro CD ..... 8  
CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**  
Force-Feedback ..... ✓





**EINE FLIEGENDE FESTUNG...**

**ZEHN ECHTE KAMERADEN...**

**UND NUR EINE 1:100 CHANCE, WIEDER NACH HAUSE ZUKOMMEN!**



Fliege die B-17. Feuere die MGs ab.  
Entlade die tödliche Fracht.  
Bei diesem Spiel bist Du für alles  
verantwortlich. Kommandiere Deine  
Crew oder lass sie ihren Job alleine machen –  
es liegt an Dir.

Aber vergiß nicht: Bring Deine Jungs in  
einem Stück wieder nach Hause!

**MICRO PROSE**

[www.microprose.de](http://www.microprose.de)

PC CD-ROM



[www.b17flyingfortress.com](http://www.b17flyingfortress.com)



# Immer der Nase nach

Mit Witz bringt El Dorado Kinder zum Abenteuergenre und Große zum Grinsen.

## FAKTEN

■ ANBIETER Revolution Software ■ PREIS Ca. DM 50,- ■ TERMIN Bereits ersch. ■ USK Ohne Altersb.

## AUF EINEN BLICK

- Basiert auf dem Kinofilm
- Gemalte Hintergründe
- 3D-Figuren
- Einfache Rätsel
- Harmloser Humor



**NETTES TOLLPATSCH-DUETT** Tulio und Miguel streiten und necken sich ständig, stolpern von einem Missgeschick ins nächste und kommen doch immer durch.

**Zwei sympathische Ganoven gehen auf Schatzsuche. Ihr Ziel: El Dorado. Ihr Problem: Tapsigkeit. Leichte Rätsel, lustige Dialoge und Pannen ohne Ende warten im Adventure zum Film.**

**B**eim Glücksspiel gewinnen Tulio und Miguel eine Karte der neuen Welt mit einem Kreuz drauf. Nicht, dass sie an die Echtheit des Zettels glauben würden, aber irgendwie packt sie der Gedanke an unermesslichen Reichtum schon. Und weil die Stadt wache vor der Kneipentür bestimmt nicht mit Blumen wartet, fassen die beiden einen trickreichen Plan: Wegrennen! Als blinde Passagiere setzen sie über nach Südamerika, dann ge-

langen Sie auf seltsamen Wegen in einen Dschungel und zuletzt stoßen sie tatsächlich auf eine mystische Stadt voller Schätze. Dadurch entstehen natürlich neue Probleme.

*El Dorado* ist ein 3D-Abenteuer wie *Die Flucht von Monkey Island* - nur leichter und mit Streichelzoo-humor. Per Tastatur lenken Sie Ihr Chaotengespann durch hübsch gepinselte Hintergründe. Wenn ein Gegenstand benutzbar ist oder mitgenommen werden kann, blinkt er auf und wird bald darauf zum Teil einer Puzzellösung. Für Kinder ist *Der Weg nach El Dorado* das perfekte Abenteuer, für Erwachsene ein kurzer Spaß nebenher!

Daniel Ch. Kreiss

El Dorado ist maßgeschneidert für Kids: lustig und leicht zu lösen. Die Großen bleiben bei Monkey Island 4.

## TESTURTEIL

## Der Weg nach El Dorado

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Grim Fandango** 01/99

Morbide: Die witzige Unterweltstory bleibt unangefochten.

■ **Flucht nach MI** 01/01

Plastisch: Die Humor-Legende lebt in schickem 3D weiter.

■ **Monkey Island 3** 01/98

Komisch: Die Comicgrafik muss sich bis heute nicht verstecken.

■ **The Longest Journey** 04/00

Mystisch: Anständiges Abenteuer, teils langatmig inszeniert.

■ **El Dorado** 01/01

Spaßig, einsteigerfreundlich, technisch gut: Dies Spiel ist extra für Kinder und Anfänger gemacht.

### GRAFIK

Hübsch gezeichnete Kulissen und Figuren

Gut

### SOUND

Angenehme Stimmen nach Schema Kinderkino

Gut

### STEUERUNG

Reagiert spontan, Stoßgefahr ist die Ausnahme.

Gut

### MEHRSPIELER

Keine Wertung möglich

Kein Mehrspielermodus vorhanden.

Einzel-PC Netzwerk Internet

Anzahl der Spieler pro CD

CDs pro Packung

1

71%

SPIELSPASS

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 233

32 MB RAM

4xCD-ROM

HD: 466 MB

Pentium II 300

64 MB RAM

4xCD-ROM

HD: 466 MB

### GRAFIK

✓ Software

✗ 3Dfx/Glide

✗ Direct 3D

✗ Open GL

### SOUND

✗ EAX (SBLive!)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

### MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC Netzwerk Internet

Anzahl der Spieler pro CD

CDs pro Packung

1

### STEUERUNG

Force-Feedback

✗

## KURZTESTS

### Ruhm und Reichtum

■ GENRE Brettspielumsetzung ■ ENTWICKLER Cryo

■ ANBIETER Cryo ■ USK Ab 12 Jahren



**EINKAUFBSUMMEL** Die meisten Rohstoffe gibt es in großen Ländern wie Russland.

Brettspielumsetzungen auf dem PC, das ging bisher meistens in die Hose. Bei *Ruhm und Reichtum* ist es leider nicht anders. Das Spielprinzip ähnelt dem Klassiker *Monopoly*. Auf einem Rundkurs mit diversen Feldern (diese verkörpern verschiedene Gebiete der Erde), versuchen bis zu sechs Spieler die Mehrheit von bestimmten Ressourcen zu erkaufen. Besitzt jemand ein Rohstoffmonopol, müssen alle anderen Teilnehmer dem Monopolisten einen bestimmten Betrag aushändigen, falls Sie ein entsprechendes Feld betreten (ähnlich der Miete bei *Monopoly*). Ohne menschliche Widersacher geht dem nicht besonders aufregenden Spiel jeglicher Reiz verloren. (gv)

## SPIELSPASS

37%

### F1 Official Team Manager

■ GENRE Wirtschaftssimulation ■ ENTWICKLER Intel

■ ANBIETER EA Sports ■ USK Ohne Altersbeschr.



**MITTENDRIN** Während einer Testfahrt schauen wir Eddie Irvine bei der Arbeit zu.

Rennsportfans, denen der Alltag im Cockpit eines Formel-1-Boliden zu hektisch erscheint, nehmen mit dem offiziellen *F1 Team Manager* aus dem Hause EA Sports Platz im Chefsessel. Wie üblich laufen bei Ihnen sämtliche Fäden des Rennstalls zusammen: Während Ihre Abteilungsleiter Sie per E-Mail über die jüngsten Ereignisse informieren, teilen Sie wie in *Grand Prix World* den Mitarbeiter-Pool für die verschiedenen Aufgaben ein. Bei Testfahrten und an den Rennwochenenden zeigt das Spiel das Geschehen aus verschiedenen 3D-Perspektiven. Neben der offiziellen Lizenz spricht nicht sehr viel für EA Sports' *F1 Manager*. Spiel-tiefe, Bedienung und technische Kompetenz lassen zu wünschen übrig. (sg)

## SPIELSPASS

64%



# Gefühl? Krass



Neu!

## WingMan® Force 3D

Nichts für Verlierer: Joystick nur für echte Freaks. Das ist real life, real fun. Gefühlsecht durch Force Feedback-Technologie. Mit Drehgriff, sieben programmierbaren Tasten, 8-Wege Rundblickschalter und Präzisionsschubregler bist Du 1000% treffsicher. Einfach an den USB-Port anschließen, Gaming-CD (Castrol Honda SuperBike World Champion) einlegen, und los geht's! Das ist kein Spiel, das ist mehr. Bist du bereit?

Informieren und gleich bestellen: [www.logitech.de](http://www.logitech.de)



DM **149,-**

Unverbindliche Preisempfehlung  
inkl. gesetzl. MWSt

**PC HARDWARE**  
SHOPPING EMPFEHLUNG • 12/2000



# Die fliegende Festung

Nach endlosen Verspätungen rollt die heiß ersehnte Bombersimulation doch noch in diesem Jahr an den Start.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Wayward Design ■ ANBIETER Hasbro Interactive ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 16 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- 7 Flugzeugtypen
- 6 Trainingsmissionen
- 6 historische Einsätze
- Missionsplanung im Kommandantenmodus
- Extrem hardwarehungrig



**RAMMJÄGER** Diese B-17 stürzt nach einer Kollision mit einem Jäger ab. Dank detailliertem Schadensmodell kann durch getroffene Strukturen der Flieger hindurchgesehen werden.

**Das fliegende Rollenspiel: Teilen Sie Freud und Leid einer amerikanischen Bomberbesatzung der 8th Airforce im Luftkrieg über Europa.**

In der MicroProse-Vorzeigesimulation dreht sich erwartungsgemäß alles um die „Fliegende Festung“ und die zehn Mann, die sie flogen. Sie starten Ihre Karriere entweder mit einem einzelnen Bomber oder übernehmen das Kommando über die ganze Staffel. In diesem Modus fällt Ihnen neben der Fliegerei auch die Missionsplanung zu. Auf einer detaillierten Karte des besetzten Europas lassen Sie Aufklärungsflüge durchführen und weisen den einzelnen Festungen dann

**B-17 ist für PC-Flieger der vielleicht beste Grund zur Aufrüstung der eigenen Hardware.**

die Ziele zu. Nach dem Briefing geht es ab auf die Rollbahn, und zum ersten Aha-Erlebnis. B-17 erreicht – auf schnellen Rechnern – eine umwerfende optische Qualität.

Im Gegensatz zu anderen Simulationen stehen in B-17 nicht nur die Flugzeuge sondern auch die Mannschaften im Mittelpunkt. In der originalgetreu nachgebauten Innenansicht können Sie die Soldaten bei der Arbeit beobachten. Per Mausclick bemannen Sie die Positionen und feuern so die Bordwaffen ab, bedienen das Bombenvisier oder übernehmen die Kontrolle im Cockpit. Standardmäßig steuert der Computer alle Crewmitglieder, der Spieler kann aber jederzeit und auf

jeder Position eingreifen. Die Fähigkeiten jedes Fliegers werden vom Spiel nach mehreren Kriterien (Zielgenauigkeit, medizinische Kenntnisse etc.) bewertet. Diese Werte können nur durch Kampferfahrung gesteigert werden. Während Anfänger sich so manchen Schnitzer erlauben, erfüllen Veteranen ihre Aufgaben mit Bravour.

Für Abwechslung sorgen die „kleinen Freunde“, die gesteuert werden können, sobald sie in der Nähe der Bomberformation sind. Neben US-Jägern wie der P-51 Mustang können Sie sich so auch in deutsche Me-262, Me-109 oder FW-190 setzen und Jagd auf die Bomber machen.

Sascha Gliss



**Auch ohne Mehrspieleroption überzeugt B-17 restlos, fixe Hardware vorausgesetzt.**

Sascha Gliss

## MEINUNG

Dank exzellenter Präsentation und Spieltiefe schwingt sich B-17 zum Höhenflug in die Simulations-Oberliga auf. Detaillierte Maschinen, eine realistisch animierte Crew und spektakuläre Explosionen sorgen für den edlen Look, der selbst *Combat Flight Simulator 2* knapp übertrifft. Wer die vielen Details wie realistisch animierte Leuchtspurgeschosse oder ölverschmierte Windschutzscheiben entdeckt, kann die lange Entwicklungszeit nachvollziehen. Das hat allerdings seinen Preis: Der Hardwarehunger von B-17 ist gigantisch. Ohne T&L-Unterstützung und mit weniger als 256 MByte RAM müssen Sie erhebliche Abstriche bei Optik und Spielbarkeit hinnehmen.



**ABWEHRFEUER** Der Bordschütze einer fliegenden Festung hat die Me-109 durch einen Treffer in den Benzintank ausgeschaltet.

## TESTURTEIL B-17 Flying Fortress – The Mighty 8th

**IM VERGLEICH**  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **B17 – The Mighty 8th** 1/2001  
Optisch brillante und hervorragend recherchierte Edelsimulation. Nur auf High-End-Rechnern genießbar.

■ **Combat Flight Simulator 2** 12/2000  
Nicht ganz so hardwarehungrig wie B-17, aber fast genauso schön.

■ **Mig Alley** 9/99  
Die Macher der Jet-Sim werken derzeit an der Battle of Britain.

■ **European Air War** 1/99  
Technisch überholte Simulation mit großer Fangemeinde im Netz.

■ **WW2 Fighters** 2/99  
Jane's Propeller-Sim wirkt inzwischen leicht angestaubt.

**GRAFIK** Sehr Gut  
Außerst detaillierte Maschinen und Landschaften.

**SOUND** Sehr Gut  
Realistischer Funkverkehr und Motorengeräusche.

**STEUERUNG** Gut  
Blickwinkel in Jäger-Cockpits nicht optimal.

**MEHRSPIELER** Keine Wertung möglich  
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

**87%**  
**SPIELSPASS**

**BENÖTIGT EMPFOHLEN**  
Pentium II 300 128 MB RAM 8xCD-ROM HD: 700 MB  
Pentium III 900 256 MB RAM 8xCD-ROM HD: 700 MB

**GRAFIK** **SOUND**  
X Software X EAX (SBLive!)  
X 3Dfx/Glide X Aureal 3D  
X Direct 3D X Dolby Surround  
X Open GL

**MEHRSPIELER**  
Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -  
Anzahl der Spieler pro CD ..... 1  
CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**  
Force-Feedback ..... X



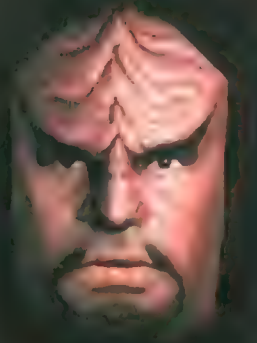
DU HAST KEINE  
NATÜRLICHEN FEINDE-AUSSER  
DU BIST ZU LANGSAM



SISKO  
CAPTAIN



KIRA  
MAJOR  
BAJORAN MILITIA



WORF  
LIEUTENANT  
COMMANDER

WIR BEFINDEN UNS DORT, WO ES KEINE ZEITRECH-  
NUNG GIBT. IN EINER WELT, IN DER SKURRILE  
LEBENSFORMEN UM IHRE DASEINSBERECHTIGUNG  
KÄMPFEN. MACHE DICH SOFORT AUF DEN WEG DORT-  
HIN. DENN GENAU HIER VERBIRGT SICH DIE MACHT  
ZUR GRÜNDUNG EINER NEUEN ZIVILISATIONSFORM.  
FINDE SIE UND SETZE SIE RICHTIG EIN - SONST  
HÄTTE DIESE WELT WOHL BESSER NIE EXISTIERT.

ADVENTURE PC SPIEL  
DENÄCHST IM  
HANDEL ERHÄLTlich

# THE FALLEN



STAR TREK  
DEEP SPACE NINE



Star Trek: Deep Space Nine™. All rights Reserved. STAR TREK and related elements are trademarks of  
Paramount Pictures. Unreal is a trademark of Epic Games Inc. © 2000 PAN Interactive Publishing © 2000 Simon & Schuster

Koch Media GmbH • D: Lochhamer Straße 9, D-82152 Planegg/München • A: Tivoligasse 25, A-1120 Wien • CH: Poststraße 10, CH-9201 Gossau  
www.kochmedia.com • Info Telefon: 0180/118 57 95 (7,99 PF/Min./DTMS AG)

Exklusiv im Vertrieb der Koch Media



# Auf dem Standstreifen

Der Trabi unter den Rennspielen geht in die dritte Runde – es darf gegähnt werden.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Davilex ■ PREIS Ca. DM 70,- ■ TERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersbeschr.

## AUF EINEN BLICK

- Neue Grafik-Engine
- Deutsche Synchronstimme von Clint Eastwood
- 9 Strecken



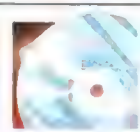
**SO EIN SPASS** Technisch mau und spielerisch einfältig präsentiert sich der dritte Teil der Autobahn-Saga, der nur anfänglich motivieren kann.

**Jetzt schlägt die Polizei zurück:** Wenn die *Autobahn Raser* von Davilex zum dritten Mal das Gaspedal durchtreten, schauen die Ordnungshüter nicht einfach nur zu.

**H**and aufs Herz: Wie oft wurden Sie schon geblitzt? Noch nie? Dann sollten Sie es einmal ausprobieren und sich dem Gefühl hingeben, mit viel zu hoher Geschwindigkeit in eine Radarfalle zu rasen. Aber nicht in Wirklichkeit, sondern besser mit *Autobahn Raser 3* – sicher ist sicher. Die legale Hochgeschwindigkeitsraserei wird in der dritten Auflage um einen Superbulln bereichert, der Sie hartnäckig mit seinem Hummer jagt und dabei mit der Synchronstimme

von Clint Eastwood volllabert. Dass bei Entwickler Davilex total ulkige Leute arbeiten, zeigen so geniale Sprüche wie „Drive my way“ – da hat wohl einer zu oft *Dirty Harry* geguckt und wollte unbedingt das Zitat „Make my day“ einbauen. Na gut, der Rest des Spiels ist auch nicht origineller. Die miese Steuerung und Darstellungsfehler lenken von der eigentlich guten Kulisse ab, die in eine dünne Story verpackte Raserei artet trotz diverser Extras in Monotonie aus.

Florian Stangl



## AUF DER CD-ROM!

Unser Video zeigt die dümmsten Autobahnraser der Welt!

Leute, kauft lieber *Need for Speed: Porsche!* Oder gebt die 70 Mark für Strafzettel aus.

## TESTURTEIL

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Need for Speed: Porsche** 5/2000  
So muss ein Rennspiel aussehen: Tolle Grafik und griffiges Fahrverhalten.

■ **Käfer Total** 4/2000  
Flottes, geradliniges Rennspiel mit zeitgemäßer Technik

■ **Autobahn Raser 2** 12/99  
Der Vorgänger war nicht wirklich besser, aber einen Tick origineller.

■ **Autobahn Raser 3** 1/2001  
Alles ist neu und trotzdem langweilig: Davilex sollte ein vernünftiges Spiel um die gute Idee schustern

■ **Hot Wheels – Stunt Driver** 9/2000  
Trotz Matchbox-Auto-Charme eine spielerische Zumutung.

### GRAFIK

Originalgetreue Strecken, aber viele Fehler.

■ **SOUND** Befriedigend

Off nerviges Geplapper mit dünnen Motorsounds.

### STEUERUNG

Ausreichend

Viel zu träge und ungenau für ein Rennspiel.

### MEHRSPIELER

Keine Wertung möglich

Kein Mehrspieler-Modus vorhanden

■ **MEHRSPIELER** Keine Wertung möglich

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC – Netzwerk – Internet –

Anzahl der Spieler pro CD

CDs pro Packung

**41%**

**SPIELSPASS**

## Autobahn Raser 3

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 200 Pentium II 350  
32 MB RAM 64 MB RAM  
4xCD-ROM 8xCD-ROM  
HD: 120 MB HD: 270 MB

### GRAFIK

■ Software

■ 3Dfx/Glide

■ Direct 3D

■ Open GL

### SOUND

■ EAX (SBLive!)

■ Aureal 3D

■ Dolby Surround

■ Open GL

■ Force-Feedback

## KURZTESTS

### Super Taxi Driver

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER Aludra  
■ ANBIETER Hemming ■ USK Noch nicht bekannt



**VERY BRITISH** Der schottische Droschkenfahrer benutzt einen klassischen Jaguar als Taxi.

In *Super Taxi Driver* ärgern Sie sich mit launischer Kundschaft, nervigen Sonntagsfahrern und altbackener Grafik herum. Mit dem Kunden an Bord geht es dann zum Zielpunkt, wo Sie ein – hoffentlich hohes – Trinkgeld erwartet. Da die Kunden verschiedene Vorstellungen von einem gelungenen Taxitrip haben, bringt manchmal ein rüder Fahrstil höhere Tips als eine gemäßigte Gangart. Die Hatz nach Bonuspunkten ist allerdings oft reine Glückssache, da nie ganz klar wird, ob Sie gerade einen Draufgänger oder ein Weichei kutschieren. Die langweilige und an Highlights arme Fahrsimulation leidet zudem an technischen Schwächen. (sg)

## SPIELSPASS

**32%**

### Emergency Police

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Sixteen Tons  
■ ANBIETER Koch Media ■ USK Ab 12 Jahren



**FINGERSPITZENGEFÜHL** Ein Schritt zu weit und der Makler springt.

In diesem Echtzeitstrategiespiel kontrollieren Sie über 40 verschiedene Einsatzfahrzeuge (Polizei, Sanitäter, Feuerwehr, Hubschrauber, etc.) samt Personal. Richtig eingesetzt und effizient gesteuert, lässt sich damit Schadensbegrenzung im Rahmen von Katastrophenfällen betreiben. Während man anfangs einen Selbstmörder vor seinem Sturz von einem Gebäude bewahren soll, steht später unter anderem die Rettung von Vergiftungsopfern an. Vorausgesetzt, der Spieler schafft es überhaupt bis dahin: Das nervige Ausprobier-Prinzip ist nämlich der einzige Weg zur Bewältigung der Missionen – und nach dem zehnten Misserfolg einfach nur noch ermüdend. (tw)

## SPIELSPASS

**44%**



# POLIZEI jagt Autobahn Raser

# NIX

# wie weg!

Das abgefahrne PC-Spiel ab 27.11.00 im Handel

- Der beste Autobahn Raser aller Zeiten
- Genial – Realistischer Crash-Modus läßt Karosserien zerfallen
- Ohne Regeln über Originalstraßen heizen
- Noch bessere Fahrphysik & 3D-Engine
- Spannende Charaktere & Figuren
- Neue Strecken mit abgefahrenem Raser-Spaß am PC:  
Bodensee-Region, Wien, Hamburger Hafen, Flughafen Frankfurt,  
Berlin, Amsterdam, Scheveninger Strand & Rotterdam
- Jetzt mit der deutschen Originalstimme von Clint Eastwood

Bleifuß-Fans aufgepasst: Einen demit guten Autobahn Raser gab es noch nie! Diesmal rechnen die beiden Erzrivalen „Der Schatten“ & Super-Cop „Krüger“ ab – denn die Polizei schlägt zurück! DAVILEX hat, dem aktuellen Trend entsprechend, die Szenerie in die 70er Jahre versetzt und fast alle von der Fangemeinde gewünschten Änderungen in die neue Episode eingebaut. Autobahn Raser 3 – macht einfach Spaß!



**DAVILEX**

**Infohotline 089/8 57 95-181**



# Wo der Ork begraben liegt

Demonworld 2 liefert strategische Kriege ohne Aufbauirrefanz in 2D. Sein Hardwarehunger ist trotzdem immens.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Ikarion Software ■ ANBIETER Egmont Interactive ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

- AUF EINEN BLICK
- Über 50 Kampagnenmissionen
  - 10 Extra-Aufträge
  - 10 Mehrspielerkartei
  - Levels IN Burgen und Verliesen
  - Umfangreicher Editor



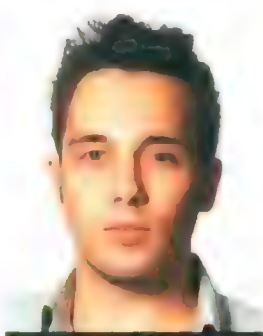
FESTE AUF DIE FESTE Riesen stürmen auf eine imperiale Burg zu. Rückendeckung bekommen sie von Katapulten, Gegenwind von Kanonen und Mörsern.

Einheiten sammeln Erfahrung, wenn sie überleben. Verluste müssen durch teure Rekrutierungen ausgeglichen werden.

Die Lücke zwischen Echtzeit- und rundenbasierter Strategie schließen Spiele, die man jederzeit pausieren darf, um Truppenbewegungen und Kämpfe zu koordinieren. Dieses zählt dazu.

An Siedlungen und Handel müssen Sie auch in *Demonworld 2* keinen Gedanken verschwenden; Ihre Probleme sind aufs Überlegen und möglichst verlustfreie Umsetzen von Schlacht-taktiken beschränkt. Nicht, dass Ihnen das viel Zeit zum Füße-Hochlegen bringen würde. Kernteil ist eine Kam-pagne, in der Sie ein Kapitel aus dem Leben des Feldherrn Jason Klingors nachvollziehen. Dessen Inhalt: ein

Konflikt zwischen Menschen, Zwergen, Orks sowie einer unbekannten Macht. Aha, das klingt nicht sehr aufregend. Und das wird's auch nicht, weil außer Erzählungen aus dem Off zu langweiligen Standbildern nichts nachkommt. Egal, die Schlachten sind das Wichtige und geben Freizeitgenerälen abwechslungsreiches Hirnfutter für lange Zeit – mit Belagerungen, Sabotageakten, Dorfverteidigungen und Verfolgungs-jagen. In der Planung können Sie Einheiten wie Magier, Drachenreiter, fahrende Festungen, Lanzenreiter oder Kanonen aus einem begrenzten Fundus auf dem Feld platzieren, ihnen Verhaltensmuster einimpfen und Weg-punkte vorgeben. Wichtig: Geschütze



MEINUNG

Wer nicht lügt, wenn er in- nere Werte in den Himmel lobt, wird auch Demonworld 2 mögen.

Daniel Ch. Kreiss

Zwei Parteien standen beim Test staunend vor meinem Monitor: Jene, die das ver-wandte Brettspiel vergöttern und vor Ha-ben-wollen-Impulsen kaum mehr an sich halten konnten. Daneben jene, die nicht glauben wollten, dass ein Strategietitel gleichzeitig so krümelig-verwaschen aus-sehen und wie ein Bollerwagen ruckeln kann. *Demonworld 2* tut alles, um ja kein Interesse zu wecken: Die gute Missions-planung ist umständlich zu bedienen, selbst in Studentenkühlschränken hat man Anziehenderes gesehen als diese Levelgrafik und die Einarbeitungszeit ist lang. Aber: Vom Armeemanagement bis zum Kampf ist Tiefgang sicher.

nach hinten, Fußvolk nach vorne, Zauberer sicher dazwischen. „Einfach drauf“ funktioniert in der Tat nur am Anfang.

Daniel Ch. Kreiss



NACKTES CHAOS Wer in der Planung schludert, geht anschließend rasch unter.



ANDERE EINBLICKE Gelegentlich streifen Sie mit einem Heldenhaufen durch Schlossgänge und Höhlensysteme.

TESTURTEIL

Demonworld 2

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ Age of Wonders 1/2000

Zusätzlich mit Aufbauelementen, ist im Kampf aber ähnlich.

■ Shogun 6/2000

In aufwendigem 3D, Gemeinsamkeit: Schlachtenstrategie pur

■ Warcraft 2 (Battle.net) 5/2000

Der Klassiker im Genre, als Internet-version neu aufgelegt.

■ Warlords: Battlecry 9/2000

Ebenfalls Mischung aus Runden und Echtzeit. Leichter verständlich.

■ Demonworld 2 12/2000

Für Liebhaber des Brettspiels gemacht: Eigenes Regelwerk, viel Tiefgang. Für Einsteiger ungeeignet

GRAFIK

Durchschnittliches 2D-Gewusel, das ruckelt.

SOUND

Das Nötige wird geboten, mehr halt nicht

STEUERUNG

In der Schlachtvorbereitung umständlich

MEHRSPIELER

Für Fans, die den Editor ausnutzen, toll

69%

SPIELSPASS

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 233 Pentium III 500

32 MB RAM 256 MB RAM

4xCD-ROM 4xCD-ROM

HD: 700 MB HD: 1.300 MB

GRAFIK SOUND

✗ Software ✗ EAX (SBLive!)

✗ 3Dfx/Glide ✗ Aureal 3D

✓ Direct 3D ✗ Dolby Surround

✗ Open GL

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC 1 Netzwerk 3 Internet 3

Anzahl der Spieler pro CD 2

CDs pro Packung 2

STEUERUNG

Force-Feedback ✗



www.iiyama.de

# coolblue

## 19" MA901U

iiyama Vision Master Pro 452

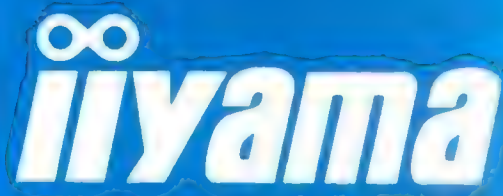
DIAMONDTRON® NF-Bildröhre.

0.25 - 0.27 mm Streifenmaske.

30-96 kHz. TCO 99.

DM **1.099,-\***



The iiyama logo, featuring a stylized infinity symbol above the brand name 'iiyama' in a bold, italicized sans-serif font.

**www.iiyama.de**

Gebührenfreie Infoline: (0800) 100 34 35



# Ultraleicht-Flieger

Einen Jet Fighter beherrschen auch Luftdebutanten schnell. Leider ohne Spaßgarantie.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Mission Studios ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ TERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- 3 Flugzeuge
- 7 Waffen
- 32 Missionen
- 10 Trainingseinsätze
- Missionsgenerator



**FLIEGENDER KATER** Die F-14 Tomcat ist eine der Maschinen, mit denen Sie in Jet Fighter 4 aufsteigen dürfen. Der Jäger wurde aber schon schöner simuliert.

**Manche Spiele brauchen einfach keinen Nachfolger. Erstaunlich, dass die zu Recht mäßig erfolgreichen Jet-Fighter-Flugsimulationen mittlerweile zur Serie ausgeartet sind.**

**G**lory, Glory, Halleluja: Die Amis beschützen mal wieder die „Freie Welt“ vor einer Invasion der „Roten Horden“. Als verwegener Nachwuchs-pilot klettern Sie ins Cockpit einer von drei Fs (14, /A-18, 22) und leuchten den kommunistischen Brüdern in *Top Gun*-Manier heim. Die Maschinen lassen sich auch ohne Handbuchenkenntnisse kinderleicht durch die Wolken jagen. Damit's auch wirklich jeder kapiert, müssen sich *Jet Fighter*-Piloten erst mal durch langwierige Trai-

ningseinsätze quälen, bevor sie die Kampagne in Angriff nehmen dürfen. Dort klappern sie dann mehr oder weniger gemütlich die Wegpunkte ab, holen streng nach Missionsskript auftauchende Feindmaschinen vom Himmel, ebnen per Bombenabwurf ein Gebäude ein oder schicken einen gegnerischen Kahn zu den Fischen. Prinzipiell sind die Luftgefechte gar nicht unspannend, allerdings laufen die Aufträge Mal für Mal gleich ab – so kommt schnell Langeweile auf. Für Simulationsrekruten ist *Jet Fighter 4: Fortress America* eventuell einen Blick wert, aber auch die werden mit einem der Programme aus dem Hause Novalogic mehr Freude haben.

Rüdiger Steidle

**Einsteiger können sich in Jet Fighter 4 ihre Schwingen verdienen. Luftaction findet man anderswo aber bessere.**

## TESTURTEIL

## Jet Fighter 4: Fortress America

## IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Crimson Skies** 11/2000  
Einfaches Flugvergnügen, motivierende Story, packende Kämpfe.

**USAF** 2/2000  
Sehr gute Mischung aus Realismus  
und spaßfördernder Action.

**F-22 Lightning 3** 2/99  
Ebenfalls einfach zu fliegen, macht aber viel mehr Spaß als *Jet Fighter*.

**Jet Fighter 4** 1/2001  
Pilotenanfänger finden einen spannenderen Einstieg in die Luftfahrt als in *Fortress America*.

■ **Jagdverband 44** 11/2000  
Sollte nach der Wertung eher „Jagd-  
verband 13 Prozent“ heißen.

**GRAFIK** Befriedigend  
Wenigstens läuft's auch auf langsamen Kisten

**SOUND** Ausreichend  
Allzu viel gibt's nicht auf die Ohren

**STEUERUNG** Gut  
Mit der Bedienung sollte jeder zurechtkommen.

**MEHRSPIELER** Ausreichend  
Kurze, schmerz- und spaßlose Kämpfe

# 56%

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 400 MB	HD: 400 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

**MEHRSPIELER**  
Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC - Netzwerk **16** Internet -  
Anzahl der Spieler pro CD ..... **1**  
CDs pro Packung ..... **2**

**STEUERUNG**  
Force-Feedback 

## KURZTESTS

## SWAT 3 - Elite Edition

■ GENRE Taktik-Shooter ■ ENTWICKLER Sierra Studios  
■ ANBIETER Havas Interactive ■ USK Ab 16 Jahren



**FOLLOW ME** Die rote Linie zeigt den Weg zum vom Teamleiter festgelegten Treffpunkt.

Knapp ein Jahr nach Erscheinen von *SWAT 3* liefert Sierra nun die lang erwartete Mehrspieler-Erweiterung. Mit neuen Waffen und Missionen wagen sich Hobby-Gesetzhüter an kooperative Einsätze im Netz, während schießwütigere Zeitgenossen sich ins Deathmatch stürzen. Besonders der Coop-Modus ist an Spannung kaum zu überbieten: Der Teamleiter kommuniziert mit den Kollegen über das situationsabhängige Menü. Jeder Befehl wird auf den Bildschirmen der Mitspieler mit Symbolen optisch festgehalten. Diese pfiffige Lösung ermöglicht eine perfekte Koordination und macht zusätzliche Sprachkommunikation wie Roger Wilco fast überflüssig. (sg)

**SPIELSPASS**

# 86%

## Keep the Balance

■ GENRE Denkspiel ■ ENTWICKLER JoWood  
■ ANBIETER Infogrames ■ USK Ohne Altersbeschr.



**AUFGEPASST** Gleich hüpfte der bunte Kasper aus der Jokerbox, um Verwirrung zu stiften.

*Keep the Balance* ist nicht nur ein erstrebenswertes Lebensmotto, sondern auch ein einfältiges Denkspiel: Sie katapultieren per Tastendruck Gegenstände auf eine Waagschale, um das Gleichgewicht zu halten. Dabei reicht die Palette der Utensilien vom possierlichen Haustier bis hin zum technologischen Werkzeug. Zuweilen hopst ein Joker ins Bild und bringt Ihre Planung durcheinander. Verstreicht zu viel Zeit im unausgewogenen Zustand, ist das Spiel gelaufen. Simpel und/oder genial? Ersteres ja, aber zur Genialität reicht es dann doch nicht. Fehlende Abwechslung, stockende Animationen und nervige Dudelmusik runden das bedauerliche Gesamtbild ab. (tw)

**SPIELSPASS**

# 25%



Die erste Zeitschrift  
mit 2:10 Stunden Spieldauer.



kinowelt.de mit DVD.





Radikalisiert das Leben! — VIVA ZWEI







# Japaner im Matsch

Vierradgetriebene Familienkutschen mutieren zu knallharten Offroad-Königen.

FAKTEN

■ ANBIETER Terminal Reality ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ TERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersb.

- AUF EINEN BLICK
- 103 Fahrzeuge
  - Davon etwa 30 unterschiedliche Modelle
  - 15 Strecken
  - 82 Zubehörteile



**SCHRÄGLAGE** Die Geländekurse sind teils sehr schön designt. Leider sind es zu wenig, um langfristig für Rennspaß zu sorgen. Die Serien enthalten immer wieder die gleichen Strecken.

Sonst zumeist nur auf Autobahnen ausgeführt, toben sich Toyota Land-Cruiser, Mitsubishi Pajero & Co. hier in ihrem wahren Element aus.

Die Auswahl an Geländewagen im unübersichtlichen Hauptmenü erscheint zuerst gigantisch, schrumpft aber schnell auf immer noch beeindruckende 30 Fahrzeuge zusammen, wenn man diverse, kaum unterschiedliche Varianten außen vor lässt. Dagegen sind die 15 Strecken, die den Allradtriebwerken als Auslauf dienen, nicht gerade großzügig bemessen. Auch wenn es auf jedem der schön designten Rundkurse Abkürzungen zu entdecken gibt, hat man schnell alles gesehen. Bleibt der Karrieremodus, in

dem Sie durch Siege Geld einfahren, das Sie in PS-stärkere Vehikel oder Tuningteile investieren. Positiv: Die Änderungen machen sich sowohl äußerlich als auch in Sachen Fahrverhalten bemerkbar. Das ist allerdings nicht sonderlich realistisch geraten. Zwar lassen sich die Jeeps leidlich gut um Kurven driften, besonders lebensecht fühlt sich das aber nie an. Der zweite große Kritikpunkt ist der Fuhrpark: Statt von langweiligen Pick-ups wie dem GMC Sierra lassen sich europäische Fahrer eher von der Mercedes M-Klasse, dem X5er BMW oder einem Militärwagen wie dem Hummer begeistern. Fazit: Trotz Karriere bestenfalls eine kurze Freude am Fahren.

Rüdiger Steidle

Der motivierende Karrieremodus hilft nur kurz über mäßiges Fahrverhalten und langweiligen Fuhrpark hinweg.

TESTURTEIL 4x4 Evolution

**IM VERGLEICH**  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ Metacross Madnes 2 11/2000  
Wer statt vier lieber auf zwei Rädern fährt, findet hier sein Eldorado

■ Colin McRae Rally 2 1/2001  
In jeder Beziehung würdiger Nachfolger des Rallymeisters

■ Insane 12/2000  
Hinter mäßiger Grafik verbirgt sich ein verdammt gutes Off-Road-Spiel

■ 4x4 Evolution 1/2001  
Das Kernstück eines Rennspiels ist immer noch das Fahrverhalten. Da zieht 4x4 Evolution den Kürzeren

■ Test Drive Off-Road 3 2/2000  
Schlimmer geht's nimmer: Abseits der Straße und des Spielspaß.

**GRAFIK**  
Alles in allem nur Durchschnitt.

**SOUND**  
Aufwendiger Soundtrack, schwache Effekte

**STEUERUNG**  
Wo ist die verdammte Handbremse?

**MEHRSPIELER**  
Einfallslos wie im Einzelspielermodus

Befriedigend

Befriedigend

Ausreichend

Befriedigend

67%

SPIELSPASS

**BENÖTIGT EMPFOHLEN**

Pentium II 233  
64 MB RAM  
4xCD-ROM  
HD: 266 MB

Pentium III 500  
128 MB RAM  
12xCD-ROM  
HD: 266 MB

**GRAFIK**  
✓ Software  
✓ 3Dfx/Glide  
✓ Direct 3D  
✓ Open GL

**SOUND**  
✗ EAX (SBLive!)  
✗ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround

**MEHRSPIELER**  
Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC 1 Netzwerk 0 Internet 0  
Anzahl der Spieler pro CD ..... 1  
CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**  
Force-feedback ..... ✗

## KURZTESTS

### Europa Universalis

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Paradox Entertain.  
■ ANBIETER Blackstar Multimedia ■ USK Ab 12 Jahren



**ENDE DES GANGES** Das Mogulreich der Inder wächst und gedeiht im Würfelglück.

Das Brettspiel *Europa Universalis* dürfte wohl nur eingefleischten Würfelstrategen ein Begriff sein. Auf der Weltkarte des 15. bis 18. Jahrhunderts kolonisieren Sie mit Militär und Wirtschaftsmacht Provinzen, bauen Städte aus und rekrutieren neue Truppen. Die PC-Umsetzung muss sich mit Genrehighlights wie *Call to Power* und *Alpha Centauri* messen, zieht dabei aber klar den Kürzeren. Vor allem, weil – ganz Brettspiel-typisch – zu viel Zufallszauber im Spiel ist. Dazu kommt die mäßige technische Ausführung mit ihren schwachen Computergegnern und eine umständliche Steuerung. Fazit: Nur für Fans, die ohne menschliche Mitspieler auskommen müssen. (rs)

## SPIELSPASS

47%

### Superball

■ GENRE Geschicklichkeit ■ ENTWICKLER Software 2000  
■ ANBIETER Software 2000 ■ USK Ohne Altersbeschr.



**DER BALL IST SCHUND** 40 Levels voller Fallen und tödlicher Langeweile.

Täglich bei SAT.1 entlarvt der Regenbogenball Menschen, denen die Unterscheidung zwischen links und rechts erst mit angestrengter Konzentration und viel Glück gelingt: Er hängt faul am unteren Bildrand und verlangt, dass man ihn zur Seite bewegt, bevor es zur Kollision mit von oben nähertrudelnden Sachen kommt. Manche Kandidaten schaffen das, viele nicht. Und just letztere werden dankbar lesen, dass Superball am PC vergleichbar langatmig und blödsinnig ist, also eine dolle Trainingsbühne für die Fernsehshow bildet: In 40 einander durchaus ähnelnden Stufen darf man gar noch nach vorne und hinten lenken, Stacheln meiden und Feindbälle beschießen. (dk)

## SPIELSPASS

9%



Niedrigstpreise zu finden ist unsere Spezialität! Zahlen Sie nicht zuviel beim Kauf von Hardware! Wir ermitteln für 3,63 DM je Minute, den jeweils günstigsten Tagespreis aus mehr als 24.000 Produktangeboten bundesweit und beraten Sie herstellerunabhängig über Neu- und 2.Handprodukte.

# Alles billiger!

## Rest- & Sonderposten

## Reguläre Neuware & Schnäppchen

## Konkurs- & 2.Hand-Ware



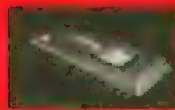
### Notebooks 2. Hand

266 Siemens-Nixdorf ab ..... 420,-DM  
Compaq ab ..... 499,-DM  
IBM Thinkpad ..... 599,-DM  
Toshiba ..... 899,-DM  
Toshiba 500 CDT ..... 1.150,-DM  
Compaq 7730 ..... 1.350,-DM  
Compaq Armada 266Mhz 2.098,-DM  
HP mit PII 266 Mhz ..... 2.150,-DM  
Siemens Nixd. 366 Mhz ... 3.459,-DM

#### Sonderposten: Notebooks IBM

IBM 760el: Intel Pentium 133, 40MB RAM, 1,3GB HDD, 11,3" TFT, Sound, Infrarot, Tasche ..... 999,-DM

IBM TP755C mit 10,4" TFT, 420MB HDD, Sound, IFR. Tasche ... 399,-DM



### Intel & AMD Prozessoren

Pentium CPU's ab ..... 49,-DM  
Pentium III 450 Mhz ..... 259,-DM  
Pentium III 500 Mhz ..... 279,-DM  
Pentium III 600 Mhz ..... 399,-DM  
Pentium III 700 Mhz ..... 449,-DM  
Pentium III 800 Mhz ..... 489,-DM  
Pentium III 850 ..... 689,-DM  
AMD K6 II ab ..... 89,-DM  
K6 II 500 Mhz ..... 125,-DM  
AMD K7 700 Mhz ..... 299,-DM  
AMD K7 800 Mhz ..... 339,-DM  
AMD K7 900 Mhz ..... 389,-DM  
AMD K7 1000 Mhz ..... 599,-DM  
AMD Duron 650 ..... 145,-DM  
AMD Duron 700 ..... 159,-DM  
AMD Thunderb. 700 ..... 289,-DM  
AMD Thunderb. 800 ..... 369,-DM  
AMD Thunderb. 950 ..... 849,-DM



### Speicher

PS/2 Simm 32 MB EDO ..... 89,-DM  
SDRAM 32 MB PC100 ..... 59,-DM  
SDRAM 64 MB PC100 ..... 71,-DM  
SDRAM 128 MB PC100 ..... 139,-DM  
SDRAM 128 MB PC133 ..... 149,-DM



### CD-Rom, CDR & DVD

40-fach CD-Rom ..... 59,-DM  
48-fach CD-Rom ..... 65,-DM  
DVD-Laufwerke ab ..... 129,-DM



### Komplett-PC's Neuware

Midi Tower ATX, Sound, 32MB SD-RAM, 4GB Festplatte, Matrox AGP Grafik mit 8MB, 44x CD-ROM, Win95-Tastatur, Maus, mit...  
AMD K6II 500 ..... 679,-DM  
Intel Celeron 533 ..... 849,-DM  
Intel Celeron 600 ..... 929,-DM  
AMD Duron K67 600 ..... 999,-DM  
Pentium III 550 ..... 999,-DM  
AMD K7 700 ..... 1.249,-DM  
Pentium III 800 ..... 1.399,-DM



### Vorführgeräte und 2.Hand

350 Komplettsysteme mit Monitor, Maus und Tastatur ab ..... 299,-DM

PC mit Pentium 200 MMX, 16-32MB RAM, 2 GB HDD, Matrox Grafikkarte, Soundblaster, 16x CD-ROM, Netzkarte, Tower, Maus, Tastatur ab ..... 390,-DM

Siemens-Nixdorf mit Pentium II 233Mhz, 32MB Ram, 4,3 GB HDD, 4MB Matrox, Netzwerkkarte, Sound, Tastaatur, & Maus .. 699,-DM



### Mainboards & Aufrüstung

MB f. Celeron Restposten ..... 65,-DM  
Mainboard für PII / PIII ..... 105,-DM  
Mainboard f. Sockel 7 ..... 95,-DM  
Mainboard für Athlon ..... 149,-DM  
Mainboard Gigabyte Slot A 189,-DM  
Mainboard Sockel A ..... 199,-DM  
Board mit 550 Mhz CPU ..... 229,-DM  
Board mit 600 Mhz CPU ..... 329,-DM  
Board mit 700 Mhz CPU ..... 359,-DM  
Board mit 800 Mhz CPU ..... 428,-DM

Geld sparen  
durch faire  
kompetente  
Beratung!

## Intermedia

Computer Marketing GmbH

Service-Telefon: ..... 0190-88 00 99

24 Stunden Fax-Abruf: .. 0190-88 00 11

## Auch Ankauf von Gebrauch-PCs!

Einfach anrufen oder  
Fax an 0190-88 00 10



**STOP**  
Niedrigste  
Hardware-Preise  
Deutschlands

aus über 24.000 Produkt-angeboten - tagesaktuell recherchiert!



### Festplatten

2,5 GB Quantum ..... 99,-DM  
10 GB Conner ..... 159,-DM  
15 GB Maxtor ..... 175,-DM  
20 GB Seagate ..... 199,-DM  
30 GB Maxtor ..... 259,-DM  
45 GB Western Digital ..... 329,-DM



### Grafik & Sound

VGA 16 MB NoName ..... 29,-DM  
VGA Matrox 4MB PCI ..... 45,-DM  
VGA RIVA 16 MB AGP ..... 119,-DM  
3D-VGA 32MB AGP ..... 129,-DM  
ELSA Erazor X Geforce ..... 245,-DM  
ASUS GeForce II MX 32 MB ..... 259,-DM  
ATI Radeon 32MB AGP ..... 459,-DM  
Elsa Erazor X2 32MBS ..... 369,-DM  
Voodoo 5 5500 STB ab ..... 478,-DM  
Soundkarte 16 Bit ..... 15,-DM  
Soundbl.Live 1024 PCI ..... 89,-DM  
Terratec Soundsystem DMX. 95,-DM



### Monitore

15" SVGA-ab ..... 199,-DM  
17" EIZO 2.HD ..... 279,-DM  
17" Marke neu ..... 329,-DM  
19" Marke neu ..... 549,-DM  
20" Marke 2.Hd. . 555,-DM  
21" Marke 2.Hd. . 699,-DM



### Extra-Geld

Wenn Sie über einen PC mit Telefonanschluss verfügen, können Sie bei absolut freier Zeiteinteilung bis zu 4.000,-DM monatlich extra verdienen. Info per Faxabruf unter: 0190-88 00 18



Täglich neue Angebote in fast allen Produktgruppen. Unser Rechercheteam garantiert die bundesweit günstigsten Preise für Hardware aus über 24.000 Produktangeboten. Unser Bestpreisservice kostet Sie nur 3,63 DM pro Minute bei sekundengenaue Abrechnung. Zahlen Sie nicht eine Mark zuviel beim Einkauf von neuer oder gebrauchter Hardware. Fragen Sie erst uns. Unsere Erfahrung als Marktführer in Deutschland hat im Übrigen gezeigt, daß die Angebote von großen Marktketten oft nicht die günstigsten sind, egal was die Werbung verspricht. Also: seien Sie bitte wirklich nicht blöd - Ihr Konto wird es Ihnen danken. Wenn Sie Ihren alten PC loswerden wollen, einfach anbieten, wir nehmen ihn kostenlos in unsere Datenbank.



# Imperialismus interaktiv

Fast zwei Jahre nach Call to Power liefert Activision mit viel Feintuning das bislang beste Civilization ab.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER Activision ■ ANBIETER Activision ■ PREIS Ca. DM 100,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Dezember 2000 ■ USK Ab 6 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- 109 Erfindungen
- 69 Einheiten
- 52 Bauwerke
- 30 Weltwunder
- Vier Szenarien
- Umfangreicher Editor

**Echtzeit-Wirren, Action-Schwemmen und Namensstreitereien hat sie schon überlebt, die altehrwürdige Civilization-Reihe. Der jüngste Spross der klassischen Strategieserie schmückt sich zwar nicht mehr mit dem legendären Namen, führt die traditionsreiche Reihe aber würdig fort.**

Das Civilization-Spielprinzip ist altbekannt und hat sich auch in Call to Power 2 nicht geändert: Irgendwann, etwa 4.000 Jahre vor unserer Zeit, hat ein Eingeborenstamm das Nomadendasein satt und siedelt sich in ein paar Lehmhütten an. Als unsterblicher Anführer dieses Völkchens haben Sie die denkwürdige Aufgabe, Ihre Nation über die Jahrhunderte zu Ruhm und Größe zu führen. Runde für Runde erkunden Sie eine isometrische Landkarte, legen Felder an, bauen Städte aus, gründen neue und sichern mit Armeen Ihren Wohlstand. Währenddessen vermehren sich Ihre Untertanen fleißig, zahlen Steuern und erforschen neue Technologien. Irgendwann stößt eine Ihrer Einheiten auf ein fremdes Volk – und Sie auf die ersten Veränderungen zum Vorgänger. Das Diplomatie-Menü fällt etwas dicker aus und erlaubt komplexere Aktionen wie Gegenangebote („Klar gewähren wir euch Einblick in unsere Karte – gegen einen kleinen Obolus“), Drohungen („Gebt sofort unsere Handelswege frei oder seht eure Hauptstadt fallen!“) und ausgefeilte Bündnisse. Die vom Computer geführten Reiche reagieren nun stärker auf etwaige Vertragsverletzungen und agieren



**BLÜHENDE LANDSCHAFTEN** Die Grafiken zeigen Entwicklung und Gebäude der Städte. Die farbigen Linien markieren Landesgrenzen, bei Überschreitung droht diplomatischer Ärger.

insgesamt cleverer. So schließen sich im Ernstfall auch mal zwei schwächere Staaten gegen einen starken Aggressor zusammen.

Eroberer sollten deutlich mehr Wert auf einen ausgefeilten Truppenmix aus Fernkämpfern, Flankenkämpfern, defensiven und offensiven Einheiten legen. Denn eine kleine, aber gut zusammengestellte Armee kann durchaus einen stärkeren Angreifer in die Knie zwingen – Ergebnis des überarbeiteten Kampfsystems. Die weiteren Neuerungen sind hauptsächlich kosmetischer Natur. Beispielsweise lässt sich die Auflösung bis auf 1.280 x 1.024 Bildpunkte heraufschrauben, was der Übersicht

zugute kommt. Die überarbeitete Bedienung werden vor allem Profis zu schätzen wissen. So erleichtert der Bau-Manager die Verwaltung großer Imperien enorm, unter anderem können Sie damit neu erforschte Gebäude der Bauliste aller Städte hinzufügen. Einsteiger bekommen endlich eine Automatikfunktion, welche die Verwaltung der Siedlungen in die Hand nimmt und viel Krümelarbeit erspart. Apropos: Die Weltraum-Spielebene, die den Vorgänger etwas unübersichtlich machte, wurde ersatzlos gestrichen. Moderne Völkerführer siedeln nun noch an Land und unter dem Meer.

Rüdiger Steidle

Ein würdiger Nachfolger des Klassikers von Sid Meier.



## MEINUNG

**Tuning hier, neue Features da – spärlich, aber sinnvoll verbessert.**

Rüdiger Steidle

Civilization ist einfach ein Phänomen. Auch nach Jahren noch schlage ich mir die Nächte um die Ohren, um mein Volk zu Ruhm und Reichtum zu führen. Klasse: Endlich kann ich das Spiel auch allein durch Forschung und ohne Eroberungen gewinnen. Die Neuerungen zum Vorgänger halten sich zwar in Grenzen, doch wo Activision etwas geschraubt und gedreht hat, hat das auch Hand und Fuß. Einzig zwei Dinge stoßen mir etwas sauer auf: Warum gibt es für Einsteiger noch immer kein vernünftiges Tutorial, das sie in die komplexe Materie einführt? Und warum muss das neue Interface zwar funktionsgewaltig, aber so unnötig verschachtelt sein? Ein paar Menüs weniger hätten's auch getan. Sonstige Unzulänglichkeiten – so wird ein unabsichtlicher Angriff ohne Warnung ausgeführt – behebt hoffentlich ein Patch.

## TESTURTEIL

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Age of Empires 2** 11/1999  
In der Echtzeit-Fraktion hat AoE 2 wohl die meisten Civ-Anleihen.

■ **Call to Power 2** 1/2001  
Das beste Civilization, das es je gab. Schleppt aber leider noch immer einige Altlasten mit sich herum.

■ **Alpha Centauri** 3/1999  
Sid Meiers Weltraum-Variante glänzt durch glaubwürdige Computergegner.

■ **Civi: Call to Power** 5/1999  
Zum Budgetpreis ist der Vorgänger noch immer eine lohnende Investition.

■ **Zeus** 12/1999  
Detailverliebter Aufbau statt globaler Planung im alten Griechenland

### GRAFIK

Ausreichend  
Ein Wirrwarr verschiedener Stilarten prägt die Optik.

■ **SOUND** ■ **STEUERUNG** ■ **MEHRSPIELER**

Befriedigend  
Nette Hintergrundmusik, spärliche Soundeffekte.

Befriedigend  
Die Menüfunktionen sind unnötig verschachtelt.

Befriedigend  
Der Spielablauf ist nach wie vor sehr zäh.

89% SPIELSPASS

## Call to Power 2

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 166  
64 MB RAM  
4xCD-ROM  
HD: 320 MB

Pentium II 300  
128 MB RAM  
12xCD-ROM  
HD: 550 MB

### GRAFIK

✓ Software  
✗ 3Dfx/Glide  
✗ Direct 3D  
✗ Open GL

### SOUND

✗ EAX (SBLive!)  
✗ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround

### MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4  
Anzahl der Spieler pro CD ..... 1  
CDs pro Packung 1

### STEUERUNG

Force-Feedback ✗



# Cossacks

- European Wars

## Eine neue Ära beginnt...



- Bis zu 8000 Einheiten
- 16 historische Nationen
- Über 300 Upgrades
- Umfassende Enzyklopädie
- Mehr als 40 Missionen

Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielkarten. Das Spiel enthält u.a. eine große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien und Einheiten des Europas des XVII. und XVIII. Jahrhunderts.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- Landeinheiten sind in 16 Richtungen gerendert, Fahrzeuge (Schiffe) in 64 Richtungen: weiche Animation
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preussen... Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- Zwei technologische Epochen: 17. und 18. Jahrhundert
- Formationenbildung der Truppen
- 6 Ressourcen: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen, Kohle
- Dynamischer Fog-of-war
- Gegnerische Zivilisten und Zivilgebäude können erobert werden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Zufallskartengenerator
- bis zu 7 Spieler im LAN od. Internet



Jetzt  
im  
Handel!

Weitere Informationen erhalten Sie im Internet: [www.cossacks.de](http://www.cossacks.de)

"Der erste Eindruck: fast überwältigend" **Computer Spiele** (9/2000)

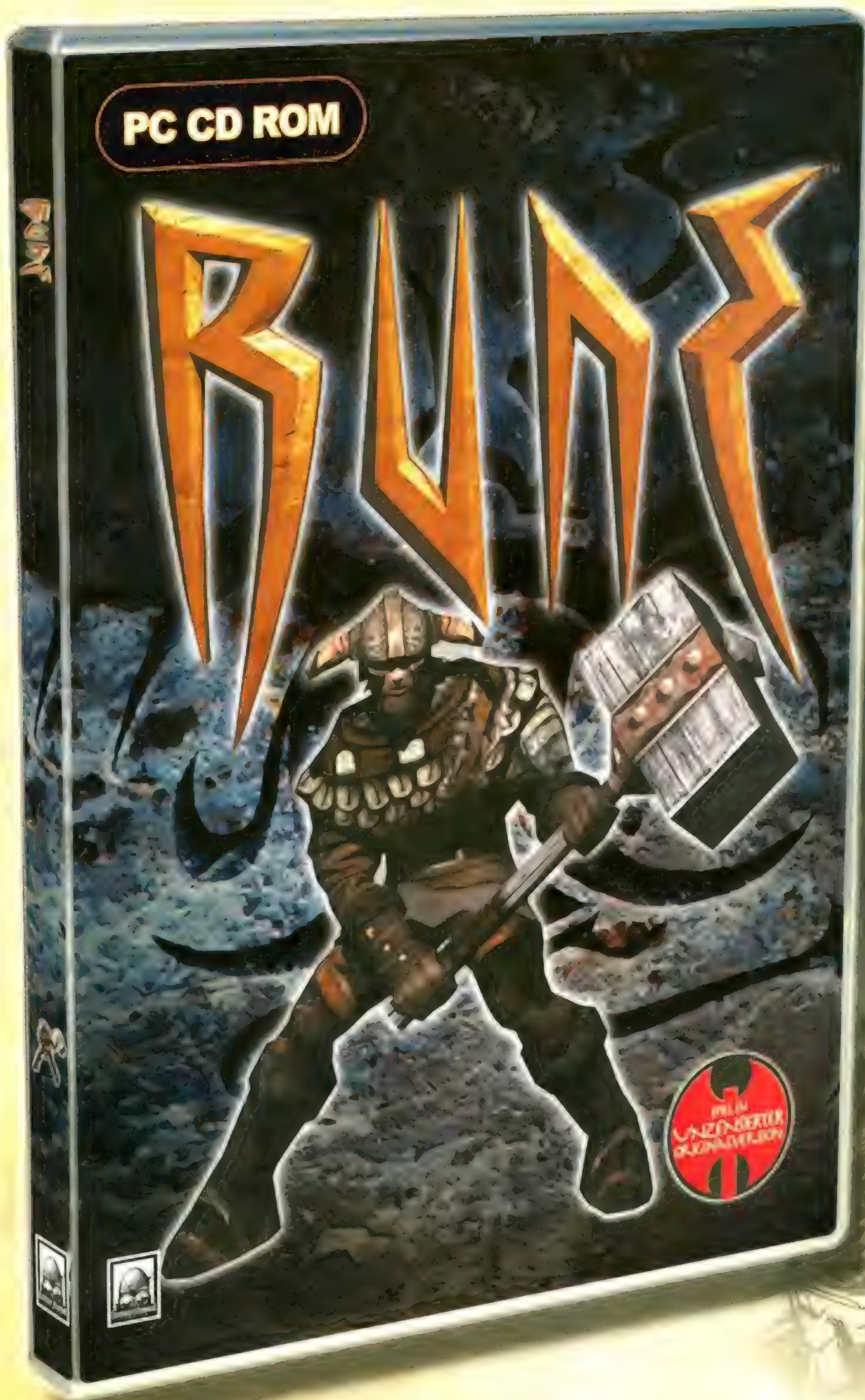
"...technisch ausgereiftes Echtzeitstrategie-Spiel mit hohem Unterhaltungswert." **PC ACTION** (12/2000)

"Dieses Spiel hat alles, was der Aufbau- und Echtzeitstrategie zu seinem Glück braucht" **PC JOKER** (12/2000)

"Ich bin ein begeisterter Fan von AoE und AoK. Die sind bereits sehr komplex. Aber Cossacks schlägt das alles..." **Gamblxxx** (12/2000)



*“Rune, das ist ein optisch  
Stirb langsam auf*



Demo unter:

[www.take2.de](http://www.take2.de)





# schönes, krachendes die nordische Art."

Daniel Ch. Kreiss / PC Games:



83%



"So habe ich mir einen  
Wikinger-Helden vorgestellt."

Petra Schmitz / GameStar:

85%



"Optisch berauschend, schnell im Ablauf  
und kinderleicht zu steuern."

Achim Schad / Gameszone:

85%



"Kein Spiel für Zartbesaitete."

Thomas Werner / PC Player:

83%



"Blutig, brachial, nordisch und stimmungsvoll."

Robert Schmidt / Gamesmania:

86%



"Rune ist ganz klar das Actionhighlight des Jahres."

Kai / Gamez.de:

90%



Tourdaten der RUNE 2000 Meisterschaften:

- |  |  |
|--|--|
| 17.11.- 19.11. Monster Daddel Party 10   | • <a href="http://www.daddeln.de">www.daddeln.de</a>                         |
| 18.11.- 19.11. NetGen's FragShow 17      | • <a href="http://netgen.lanparty.de">netgen.lanparty.de</a>                 |
| 24.11.- 26.11. Goetterdaemmerung         | • <a href="http://www.goetterdaemmerung.net">www.goetterdaemmerung.net</a>   |
| 24.11.- 26.11. Landay 2000               | • <a href="http://www.landay.com">www.landay.com</a>                         |
| 08.12.- 10.12. The X-treme LAN           | • <a href="http://www.xtremelan.planetlan.de">www.xtremelan.planetlan.de</a> |
| 08.12.- 10.12. Hopfish silent nights LAN | • <a href="http://www.hopfish.de">www.hopfish.de</a>                         |
| 15.12.- 17.12. XS-Lanparty 3             | • <a href="http://www.xslan.de">www.xslan.de</a>                             |





# Lockere Geschäfte

Ziehen Sie mit Scully, Reaper und Konsorten erneut in den Privatkrieg gegen fiese Großunternehmer.

FAKTEN

■ ENTWICKLER SirTech ■ ANBIETER JoWood ■ PREIS Ca. DM 70,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

■ 20 Sektoren  
■ 10 neue Waffen  
■ 10 neue Söldner  
■ Level-Editor  
■ Vereinfachtes Finanzmanagement

Wieder einmal dreht sich alles um das liebe Geld: Das rücksichtslose Minenkonsortium Ricci ist nach dem Tod der Despotin Deldranna noch mächtiger geworden und beansprucht sämtliche Erzminen des idyllischen Südseestaates Arulco für sich.

Um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen, haben die geschäftstüchtigen Herren auf der Nachbarinsel Tracona ein Raketensilo errichtet und das ehemalige Gefängnis in Tixa dem Erdboden gleichgemacht. Kein Wunder also, dass Souverän Enrico Chivaldori Sie erneut um schlagkräftige Unterstützung bittet. Hier beginnt die Geschichte von *Unfinished Business*, der Missions-CD zum Taktikhit *Jagged Alliance 2*. Sie starten Ihre Karriere wie gehabt mit einer Hand voll Dollars und Zugriff auf die Datenbanken zu den Söldneragenturen A.I.M. und M.E.R.C. Neueinsteiger kreieren sich zunächst einen eigenen Charakter, während Veteranen der Arulco-Kampagne Spielstände aus *Jagged Alliance 2* importieren können.

Da *Unfinished Business* auf das ausgeklügelte Finanzmanagement des Vorgängers verzichtet, beziehen Sie diesmal kein geregeltes Einkommen. Praktischerweise arbeiten sämtliche Söldner nun für Pauschal-löhne, so dass Sie bereits zu Beginn der neuen Kampagne Experten wie Reaper oder Lynx anheuern können. Neben den bekannten Charakteren von A.I.M und M.E.R.C. laufen Ihnen in den Sektoren bis zu zehn neue Söldner über den Weg, die sich für Geld und gute Worte Ihrer Sache anschlie-



ENTFERNUNGSMESSE Per Tastendruck liefert das Spiel Informationen über Distanz zum Ziel und eigene Reichweite. Außerdem können Sie sich nun auch die beste Deckung anzeigen lassen.

Anders als im Original ist die deutsche Version der JA2-Missions-CD keinen Schuss Pulver wert.

ßen. Außerdem spendierten die Entwickler zehn neue Feuerwaffen wie das lautlose Sniper-Gewehr VVS, nach denen sich die *Jagged Alliance*-Gemeinde schon lange geseht hat.

Spielerisch erwarten Sie keine Überraschungen: Wie gewohnt verfügt jeder Söldner im Kampfmodus über eine bestimmte Zahl von Aktionspunkten, mit denen alle Handlungen wie Feuern, Nachladen oder Bewegungen „bezahlt“ werden müssen. Sobald ein Sektor gegnerfrei ist, schaltet das Spiel automatisch auf Echtzeit um. In diesem Modus können dann in Ruhe Vorratskisten geplündert oder verletzte Kämpfer medizinisch versorgt werden.

Sascha Gliss



Exzellente JA2-Missions-CD mit völlig indiskutabler Synchronisation.

Sascha Gliss



BASTELSTUNDE Im wenig komfortablen Editor entwerfen Sie neue Außen- und Innenlevels, die zu einer Kampagne verknüpft werden können.

TESTURTEIL Jagged Alliance 2 – Unfinished Business

IM VERGLEICH  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ Commandos 07/98  
Eine riesige Fangemeinde wartet auf die Fortsetzung des Taktikkrachens

■ Jagged Alliance 2 06/99  
Genialer Mix aus Rollenspiel und Rundentaktik. Genre-Referenz.

■ JA 2: Unf. Business 01/2001  
Verkürzt undgeduldeten Strategien die Wartezeit auf JA3. Peinliche Synchronisation dampft den Spielspaß

■ Shadow Company 11/99  
Jagged Alliance 2-Variante in Echtzeit. Leider mit schwacher KI

■ Squad Leader 01/2001  
Rundenbasierende Teamtaktik im 2. Weltkrieg, technisch veraltet

GRAFIK  
Nicht hässlich, aber inzwischen veraltet.

SOUND  
Die schlechte Synchronisation kostet Punkte

STEUERUNG  
Wie im Original: Eingängig und unkompliziert.

MEHRSPIELER  
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden

79% SPIELSPASS

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 133 Pentium II 233  
32 MB RAM 64 MB RAM  
2xCD-ROM 12xCD-ROM  
HD: 320 MB HD: 620 MB

GRAFIK SOUND  
✓ Software ✗ EAX (SBLive!)  
✓ 3Dfx/Glide ✗ Aureal 3D  
✗ Direct 3D ✗ Dolby Surround  
✗ Open GL

MEHRSPIELER  
Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -  
Anzahl der Spieler pro CD .....  
CDs pro Packung ..... 1

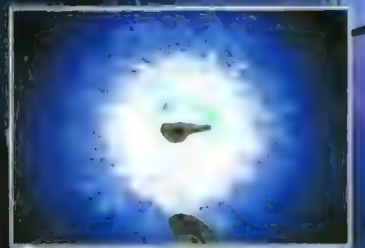
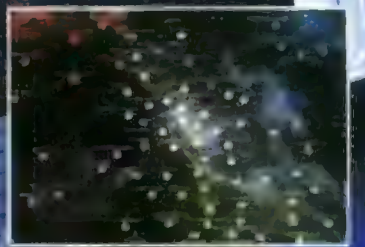
STEUERUNG  
Force-Feedback ✗



# DAS ERSTE SCIENCE FICTION MASSIVE ONLINE GAME!

3D Flugsimulation • Strategie, Handel, Rollenspiel • Über 20 Raumschiffotypen • Intelligente Aliens • Interaktive Storyline • Unbegrenzte Spieleranzahl

JUMP GATE



JUMP GATE UND WEITERE GAMES  
In den Comics:  
Grimson Nr. 3  
Star Trek Nr. 4  
Young Justice Nr. 8  
Star Wars Nr. 20  
Batman Nr. 62  
JETZT AUCH ALS GRATIS CD-ROM



Downloaden und spielen. Exklusiv bei [WWW.MIGHTYGAMES.COM](http://WWW.MIGHTYGAMES.COM)

**MIGHTYGAMES™**  
a planetactive product



# Reisender in Sachen Tod

Mit grandioser Optik und einer unverhohlenen zynischen Story hat Hitman eindeutig das Zeug zum Kultspiel.

## FAKTEN

■ ENTWICKLER IO Interactive ■ ANBIETER Eidos ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 18 Jahren

## AUF EINEN BLICK

- 5 Kapitel
- 12 Missionen
- Mehr als 15 Waffen
- Mehr als 10 Ausrüstungsgegenstände
- Verschiedene Lösungswege für jede Mission



**BITTE NICHT STÖREN** Dank schallgedämpfter Waffe hat Hitman die Leibwächter im Budapest Hotel unbemerkt ausgeschaltet und kann sich nun als Wachmann verkleiden.

Da soll noch einer behaupten, Genmanipulation sei ungefährlich. Statt Mäusen oder Schafen hat sich ein verrückter Wissenschaftler Menschen als Versuchsobjekt ausgesucht und den perfekten Killer-Klon gezüchtet.

Eines Tages flieht der anonyme Todesengel aus dem Genlabor und beginnt eine Karriere als internationaler Auftragsmörder. Sie schlüpfen in den Maßanzug des todbringenden Glatzkopfs und ergründen im Verlauf der Story die Geschichte Ihrer unnatürlichen Geburt.

Vor jedem Auftrag erhalten Sie per Laptop die wichtigsten Informationen

zu aktuellen Zielpersonen, informieren sich über die örtlichen Gegebenheiten und statten sich mit Waffen aus. Die Missionen beginnen meist unspektakulär: Sie werden irgendwo in der näheren Umgebung Ihres Ziels abgesetzt und müssen sich zunächst mit der Umgebung vertraut machen. All Ihre Opfer verfügen über mehr oder weniger gute Bodyguards, die miteinander kommunizieren und beim kleinsten Anzeichen von Gefahr misstrauisch werden. Mit wilden Ballerorgien kommen Sie daher selten ans Ziel. Trotzdem müssen Sie sich in den einzelnen Aufträgen nicht sklavisch an bestimmte Lösungswege halten: Wer sich in den bisweilen riesigen Spielarealen



**Taktisch fordernd, grafisch opulent: die düstere Crime-Saga für ein reifes Publikum.**

Sascha Gliss

## MEINUNG

Zynismus hin, Brutalität her: *Hitman* ist eines der fesselndsten und originellsten Spiele der letzten Jahre. Die Highend-Optik macht das Spiel zum absoluten Hingucker, noch faszinierender allerdings ist das offen strukturierte Missionsdesign, das dem virtuellen Killer größtmögliche Freiheit beim Ausbaldowern und Durchführen seiner Aufträge lässt. So kehrt man auf der Suche nach alternativen Lösungswegen auch immer wieder in bereits durchgespielte Szenarien zurück. Das jedoch kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Kampagne mit zwölf Aufträgen insgesamt zu kurz ausfällt. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler möglichst schnell eine Missions-CD nachreichen.

**Nichts für Amokläufer: Nur wer sein Gehirn einschaltet, führt den Hitman zum Erfolg.**



**KALT ERWISCHT** Der österreichische Terrorist Franz Fuchs - hier bei seiner letzten Dusche - wird keine Bomben mehr legen.

genau umschaut und die Gewohnheiten der Wächter studiert, entdeckt oft mehrere Alternativen zum erfolgreichen Abschluss einer Episode.

Sascha Gliss



**OH BABY!** Die holländische Stripperin hilft Hitman bei einem seiner Aufträge.

## TESTURTEIL

### IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Dark Project 2** 5/2000

Ein diebisches Vergnügen: 3D-Abenteuer für schlaue Köpfe.

■ **Tomb Raider 4** 1/2000

Die Lara-Fangemeinde wartet bereits ungeduldig auf Teil 5.

■ **Deus Ex** 8/2000

Warren Spectors jüngstes Werk: Optisch pfui, spielerisch hui.

■ **Hitman** 1/2001

Größter Schwachpunkt der düsteren Crime-Saga ist die mit zwölf Aufträgen zu kurz geratene Kampagne

■ **Heavy Metal F.A.K.K. 2** 11/2000

Knallbunter Shooter mit abgedrehten Waffen und knackiger Heldin.

### GRAFIK

Wahnsinn! Riesige Areale, detailverliebt texturiert.

### SOUND

Dezenter und stilischerer Soundtrack

### STEUERUNG

Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig.

### MEHRSPIELER

Keine Wertung möglich

Kein Mehrspielermodus vorhanden

## Hitman: Codename 47

### BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 266	Pentium III 700
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

### GRAFIK

Software	Hardware
3Dfx/Glide	EAX (SBLive!)
Direct 3D	Aureal 3D
Open GL	Dolby Surround

### MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern	Einzel-PC	Netzwerk	Internet
Anzahl der Spieler pro CD			
CDs pro Packung			

### STEUERUNG

Force-Feedback	
----------------	--

**87%**  
SPIELSPASS





# KICKUS MATTHAEUS PERFECTUS

GLADIATOREN IN FUSSBALLTRIKOTS.  
ZWEIKÄMPFE UND TORSZENEN.  
LEGIONEN VON FANS JUBELN. BIST  
DU ZUM SIEGER GEBOREN? DANN  
SCHNÜR DEINE FUSSBALLSCHÜHE.



DAS IST FIFA 2001.  
DIE KRÖNUNG DES FUSSBALLS  
IN DIESEM JAHRHUNDERT. IM  
NÄCHSTEN JAHRHUNDERT. UND IN  
DEM DANACH.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM



PlayStation 2

WWW.ELECTRONICARTS.DE



# Aus Erfahrung gut

Mit genialer Optik und dem Ausbau alter Stärken festigt Links 2001 den Genrethron.

## FAKTEN

■ ANBIETER Microsoft ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ TERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersbeschränkung

## AUF EINEN BLICK

- Fotorealistische Grafik
- 6 Kurse
- 3 Steuerarten
- 35 Spielmodi
- Profi-Tool zum Erstellen eigener Kurse



**OUT IN SCHWUNG** Einziger Kritikpunkt bei Links 2001 sind die statischen Kulissen. Ansonsten bietet die Simulation dank unzähliger Optionen das ultimative Golfvergnügen.

**Selbst ein jung-dynamisches Vorbild wie Tiger Woods hat nichts daran geändert, dass Golf noch immer eine kostspielige Freizeitbeschäftigung für Berufssöhne und sonstige gut betuchte Zeitgenossen bleibt. Preiswertes Trockentraining ermöglicht auch in diesem Jahr die neueste Links-Auflage.**

Die neue Grafikengine setzt die Plätze derart fotorealistisch in Szene (deswegen auch satte drei Programm-CDs), dass sie glatt als Reiseprospekt für einen Golfurlaub durchgehen würden. Ob im idyllischen Gebirge oder in einem riesigen Canyon: Jede der sechs Anlagen bietet abwechslungsreiche Parcours und unter-

schiedliche Grüns. Leider wirkt das Ambiente nach wie vor sehr statisch, daran ändern auch die sporadisch vorbeiziehenden Vögel nichts. Die Schlagbewegungen der Akteure sind als vorberechnete Sequenzen eingefügt und wirken entsprechend glaubwürdig. Als Steuerung stehen drei unterschiedliche Klick- oder Schwungvarianten zur Verfügung. Dank der unzähligen Optionen lässt sich das Programm von der Windstärke bis hin zur Reichweite der Schläger individuell konfigurieren, eine exakte Ballphysik ist bei der Links-Serie selbstverständlich. Auf Wunsch vieler Fans liegt dem Spiel der Arnold Palmer Course Designer zum Erstellen eigener Plätze bei.

Georg Valtin

Hochklassige, aber immer noch statische Golf-simulation mit zahlreichen Optionen und realistischer Grafik.

## TESTURTEIL

**IM VERGLEICH**  
Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Links 2001** 1/01  
Akurate Umsetzung, die mit brillanter Optik, abwechslungsreichen Kursen und dem Editor besticht.

■ **Links LS 2000** 1/00  
Zwar keine Referenz mehr anderen Produkten aber trotzdem noch voraus.

■ **Tiger Woods 2000** 7/00  
Altbackende Präsentation, aber dank neuer Spielmodi einen Blick wert.

■ **PGA Golf 2000** 10/00  
Ebenso umfangreiche wie gewissenhafte Simulation, grafisch veraltet

■ **DSF Ultimate Golf** 9/00  
Nur drei Kurse und die schwache Ballphysik verderben den Spielspaß.

**GRAFIK** Sehr gut  
Fotorealistische Plätze und exakte Animationen

**SOUND** Befriedigend  
Zu hören gibt es nur Umgebungsgläusche

**STEUERUNG** Sehr gut  
Sehr genau aber: Nur Übung macht den Meister

**MEHRSPIELER** Sehr gut  
Dank Simultanmodus keine Wartezeit mehr

**90%**  
**SPIELSPASS**

## Links 2001

**BENÖTIGT EMPFOHLEN**  
Pentium II 266 Pentium III 500  
48 MB RAM 128 MB RAM  
4x CD-ROM 12x CD-ROM  
HD: 250 MB HD: 1,2 GB

**GRAFIK** ✓ Software  
✗ 3Dix/Glide  
✓ Direct 3D  
✗ Open GL  
**SOUND** ✗ EAX (SBLive!)  
✗ Aureal 3D  
✗ Dolby Surround

**MEHRSPIELER**  
Maximale Anzahl an Spielern  
Einzel-PC 8 Netzwerk 8 Internet 8  
Anzahl der Spieler pro CD ..... 8  
CDs pro Packung ..... 4

**STEUERUNG**  
Force-Feedback ✗

## KURZTESTS

### Wartorn

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Eyst  
■ ANBIETER Virgin Interactive ■ USK Ab 12 Jahren



**STALINORGE** Unsere selbst gebastelten Raketenwerfer hauen ganz schön rein.

Das kommt davon, wenn man beim Verteilen der Testmuster zu schnell „hier!“ schreit: Unversehens sieht man sich mit einem Echtzeit-Machwerk konfrontiert, das jeder Beschreibung spottet. Aber versuchen wir's: Vom peinlichen Intro über die amateurhaften Menüs bis hin zur altbackenen 3D-Grafik vermittelt die Präsentation Shareware-Flair. Im Spiel wird man vom Optionswirrwarr fast erschlagen. Rundenmodus, Geplänkel, Strategie, Truppenbaukasten, Formationseditor, Angriffsplanner ... Verzweifelt sucht man nach einem Handbuch, das liegt aber auf CD. Wartorn hätte nur im Mehrspielermodus einen Hauch von Spielspaß. Sie ahnen schon - es hat keinen. (rs)

## SPIELSPASS

**30%**

### The final Curse

■ GENRE Adventure ■ ENTWICKLER Microids  
■ ANBIETER Havas ■ USK Ab 16 Jahren



**ALLEIN AUF WEITER FLUR** Die hübsche Morgana ist von Tristesse umgeben.

The final Curse vergrößert den Myst-Kopienberg um eine Packung mit spleenigem Inhalt: Als Agentin Morgana hüpfen Sie im Pariser Louvre durch vier Zeitebenen, in der Absicht, drei Tierfiguren und eine Vase zu zerdeppern. Ein bescheuertes Ansinnen? Weit gefehlt, mit den fraglichen Objekten wollen Tempelritter die Apokalypse beschwören. Da klickt und dreht man sich doch gerne ruckweise durch leb- und lieblose Kulissen, löst passable wie blöde Rätsel, setzt Wachen schachmatt und meckert nur ganz selten über das viel zu kleine Inventar. Auffällig: Morganas geweitete Pupillen und ihre Laaaangsamkeit in Animationsszenen. Wir fordern eine Haarprobe! (dk)

## SPIELSPASS

**50%**



## Dell™ Allround PC Dimension™ 4100

Topangebot

### Intel® Pentium® III Prozessor

- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- 128 MB ~~64 MB~~ PC 133 SDRAM, 133 MHz
- 20 GB\*\* Ultra ATA-100 Festplatte  
Aufpreis auf 40 GB\*\* Festplatte nur 290 DM
- 32 MB nVidia TNT2 M64 4x AGP Grafikkarte  
Aufpreis auf 32 MB ATI Radeon 4x AGP Grafikkarte nur 244 DM
- 48x CD-ROM Laufwerk  
Aufpreis auf 12x DVD-ROM Laufwerk 140 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- MFI Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Voreinstellung MS Internet Explorer, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

MS Windows® Millennium Edition (CD), MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000

**1.999 DM**

• mit 866 MHz

**+ 300 DM**

Aufpreis für 933 MHz

Finanzierung schon ab 66 DM mtl./Laufzeit 36 Monate\*

E-VALUE CODE 3374 - D161200

MS Windows® 2000 und MS Office 2000 SB

**2.599 DM**

• mit 866 MHz

**+ 600 DM**

Aufpreis für 1 GHz

## Dell™ Professional PC Dimension™ 8100

neues Design, bis zu 1,5 GHz

### Intel® Pentium® 4 Prozessor

- Intel® 850 Chipsatz mit 400 MHz Frontside Bus
- 128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz
- 20 GB\*\* Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM  
Aufpreis auf 40 GB\*\* Festplatte nur 174 DM
- 32 MB ATI Radeon 4x AGP Grafikkarte  
Aufpreis auf 32 MB GeForce2 GTS Grafikkarte nur 116 DM
- 12x DVD-ROM Laufwerk  
optional 12-fach CD-RW Laufwerk nur 464 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- MFI Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Voreinstellung MS Internet Explorer, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

MS Windows® Millennium Edition (CD), MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000

**3.999 DM**

• mit 1,4 GHz

**+ 600 DM**

Aufpreis für 1,5 GHz

Finanzierung schon ab 132 DM mtl./Laufzeit 36 Monate\*

E-VALUE CODE 3374 - D871200

MS Windows® 2000 und MS Office 2000 SB

**4.599 DM**

• mit 1,4 GHz

# Generation Zukunft!

**NEU: Intel® Pentium® 4  
Prozessor bis zu 1,5 GHz**



Neues Top-Design  
in silber/schwarz

400 MHz Frontside Bus

bis zu 1 GB 400 MHz  
Dual Channel RDRAM

### Dell™ Professional PC Dimension™ 8100 mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 1,4 GHz

- 128 MB RDRAM
- 20 GB\*\* Festplatte
- 32 MB ATI Radeon Grafikkarte
- 12x DVD-ROM Laufwerk

nur DM

**3.999**

Rufen Sie an für  
weitere Details.

E-VALUE CODE 3374 - D871200

**Spar-  
vorteil**

bei Internet-  
Bestellungen  
gegenüber Anzahl-  
geschäften bis zu

**DM 100,-**

Weitere 64 MB RAM  
zum gleichen Preis  
bei allen Dimension™  
4100 Systemen. Sie  
sparen bis zu 232 DM.  
Angebot gültig bis 24.12.2000.

**X-mas Special – erst Ostern 2001 bezahlen!\*)**

- 866 MHz
- **128 MB** statt 64 MB
- 20 GB\*\* Festplatte
- 32 MB TNT2 Grafik

nur DM

**66**

mtl./Laufzeit 36 Monate\*

E-VALUE CODE 3374 - D161200



Jetzt kaufen, die erste Rate erst zu Ostern 2001 (15.4.2001) fällig.  
Dies alles zu einem effektiven Jahreszins von nur 9,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG  
Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

Rufen Sie an für weitere Details.

\*) Unser X-mas-Special: im Dezember 2000 kaufen, ab Ostern 2001 zahlen! Entscheiden Sie sich für  
eine Bestellung auf Finanzkauf bis 31.12.2000, so ist die erste Rate erst zu Ostern 2001 (15.4.2001) fällig.  
Dies alles zu einem effektiven Jahreszins von nur 9,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG  
Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

Anrufen & Bestellen

**0800/7 57 33 55\***

\* Mo - Fr 8-20 Uhr, Sa 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif  
oder per Fax: 01 80/522 44 01 – 24 Pf./Min. bundesweit

**www.dell.de**

**DELL.COM**

Markenqualität direkt vom Hersteller

PC-Enthusiasten, Business-Power-User und Nice-Price-Fans aufgepasst: die neue, nachtschwarze Dimension™ 8100 Serie von Dell™ steht für Sie bereit. Ausgestattet mit den brandaktuellen Intel® Pentium® 4 Prozessoren mit bis zu 1,5 GHz und 400 MHz Systembus. Investieren Sie jetzt in eine Internet- und Multimedia-optimierte Plattform, die auch zukünftigen High End-Applikationen problemlos gewachsen ist. Wir informieren Sie gerne ausführlich.

- Dell-Systeme sind individuell konfigurierbar!
- Umfangreiche Software im Preis inbegriffen!
- NEU: Attraktive Finanzierungsmöglichkeiten!

Dell empfiehlt Windows® 2000 Professional für den Einsatz in Unternehmen.



Nutzen Sie die Vorteile des E-Value™ Codes

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter [www.dell.de](http://www.dell.de) finden Sie sofort das jeweilige Angebot

VALUE schnell, bequem – rund um die Uhr!

Hinweis für Verbraucher:

Die hier abgebildeten PC-Konfigurationen sind nur Beispiele. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.

Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.





■ **APPEL UND EI**  
Budgettitel und Spiel-  
sammlungen verheißen  
Spaß zum Taschengeld-  
preis. In einigen Kauf-  
häusern stehen Wühl-  
körbe voller Spiele, die  
bis vor wenigen Monaten  
rund 80 Mark kosteten.

# Prima spielen und sparen

Warum sollte jemand 90 Mark für Call to Power 2 ausgeben, wenn der erste Teil für 30 Mark im Laden steht? – Viele Spielefans greifen lieber nach einer fetten Spielsammlung als nach einem aktuellen Spitzentitel. Wie preisbewusst unsere Leser sind, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

**K**laus R. aus Stuttgart verzieht das Gesicht: Wenige Monate zuvor opferte er sein gespartes Geld für die Vollpreisversion von *The Wheel of Time*, seit Frühjahr 2000 wird der fabelhafte Fantasy-Shooter für läppische 40 Mark angeboten. „Hätte ich nur ein bisschen Geduld gehabt!“, klagt der 16-jährige Schüler. Immer kürzer wird die Zeitspanne, in der sich ein mindestens 80 Mark teures PC-Spiel zu einem taschengeldfreundlichen Mittel- oder Niedrigpreisprodukt wandelt. Große Anbieter wie Infogrames (*Outcast*) oder Take 2 (*You don't know Jack 1-3*) warten durchschnittlich etwa acht Monate, bis sie den empfohlenen

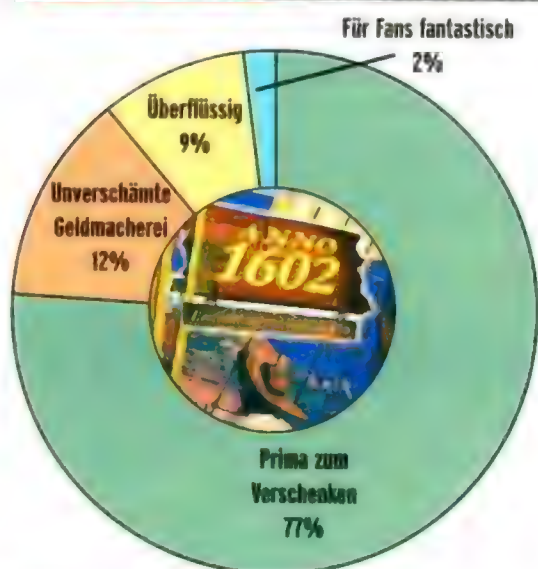
Verkaufspreis eines aktuellen Titels senken. So kostet der Take-2-Titel *GTA 2* seit Oktober 2000 nur noch kümmerliche 15 Mark. Das Actionspiel war im Spätherbst 1999 veröffentlicht worden und erklimm höhere Plätze der Verkaufscharts im In- und Ausland; nach der drastischen Preissenkung konnte sich *GTA 2* Mitte November zwischen den Spielsammlungen *Play the Games 3* und *Gold Games 4* platzieren.

Neben Budgettiteln, also verbilligten Versionen bereits veröffentlichter Produkte, sind Spielsammlungen besonders begehrt bei jenen, deren Portemonnaies nicht die Ausmaße eines frischen Doppel-Whoppers mit

## Lust und Leid beim Spielekauf

**VOLLE LADUNG** Den meisten Nutzern ist die Ausstattung der Spiel-Software wichtig.

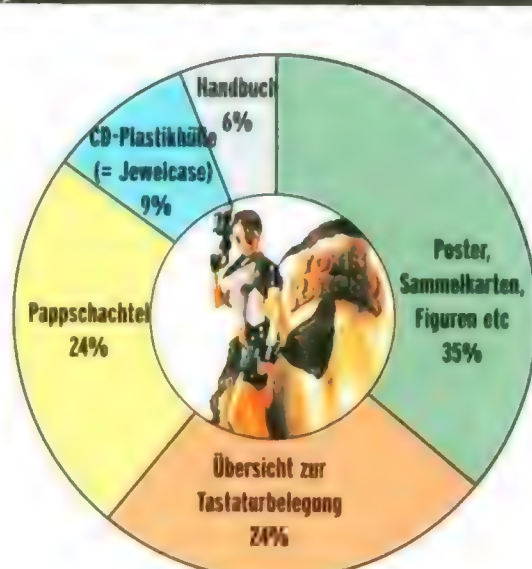
Die Umsätze mit PC-Spielen gehen zurück. Gleichzeitig werden immer mehr Titel verkauft: Der Budgetmarkt wird in Zukunft gewiss noch weiter wachsen.



Was halten Sie von Spiele-Bundles (= Sondereditionen einer Spielreihe)?



Kaufen Sie sich Bundles (Half-Life Generations Pack, Anno-1602-Königsedition)?



Auf welches Ausstattungselement können Sie bei einem Budget-Titel verzichten?





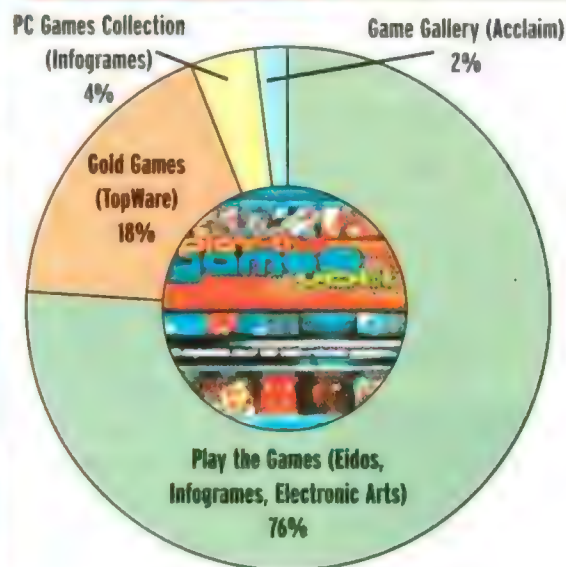
**FRAG-PAKET** Die Neuauflage von Unreal Tournament enthält Karten und MODs, Unreal sowie das Add-On Return to Na Pali - für 50 Mark.

Käse aufweisen. Im Spätsommer veröffentlichte Eidos (*Tomb Raider - Die Chronik*) das Spielepaket *Play the Games 3*, das auf 18 CD-ROMs 15 qualitativ hochwertige Titel enthält, darunter Knaller aus den Jahren 1998 und 1999, beispielsweise *Dark Project: Der Meisterdieb*, *Dungeon Keeper 2* und *Commandos* (siehe die Sonderbeilage in PC Games 10/2000). Maximal 70 Mark muss ein Spieler investieren, um in den Genuss dieser übergroßen und übergewichtigen Spielpackung zu gelangen, deren Inhalt viele Hunderte Stunden Spielspaß verheißt. Rund Dreiviertel aller befragten Leser halten die *Play the*

**Auf dem Budgetmarkt mischen alle großen Anbieter mit: Der preisbewusste Spieler kann zwischen mehreren Titeln eines Genres auswählen.**

## Viel Stoff für wenig Geld

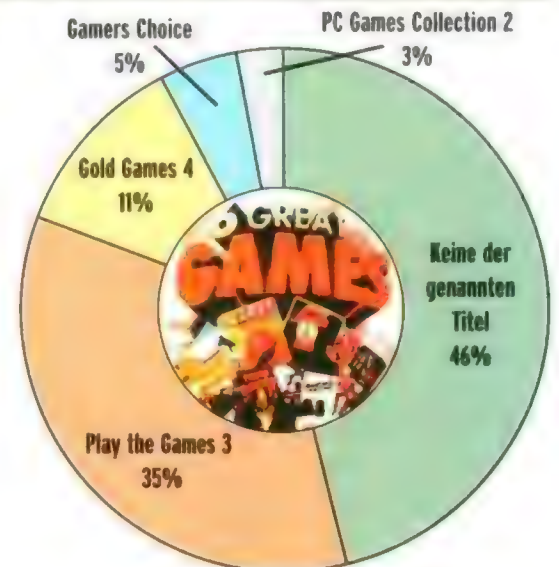
**DRITTER STREICH** *Play the Games 3* ist die bislang attraktivste Spielsammlung.



Jedes Jahr erscheinen etwa sechs Compilations. Welche Serie halten Sie für die Beste?

*Games*-Serie für die Beste, jeder Fünfte besitzt sie, jeder Dritte lässt sie sich zu Weihnachten schenken.

Der Schnäppchen-Markt ist in den vergangenen Jahren explodiert: Die billigen Angebote der Hersteller buhlen vor allem um das Interesse der großen Mehrheit der PC-Nutzer. Der unerfahrene Gelegenheitsspieler,



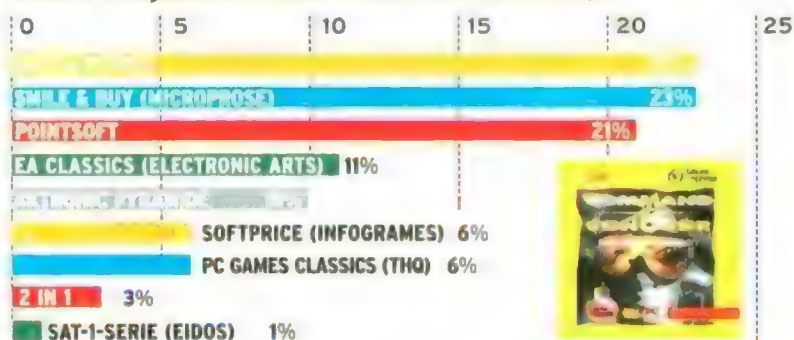
Welche Spielsammlungen werden Sie sich in nächster Zeit auf jeden Fall anschaffen?

der vor dem gesalzenen Preis von bis zu 90 Mark für *Baldur's Gate 2* oder *Alarmstufe Rot 2* abgeschreckt wird, legt eher das nur 20 Mark teure *Age of Empires* in den Einkaufskorb. Laut der Branchenorganisation VUD hat sich die Menge der verkauften PC-Spiele seit 1995 verfünffacht, doch die Umsatzzahlen sind seit dem ver-

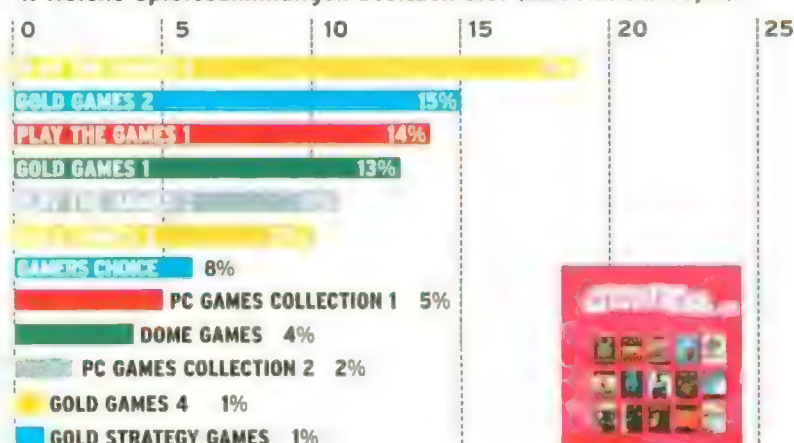
## Jäger und Sammler

Jäger lauern viel versprechenden Neuerscheinungen auf, Sammler begnügen sich mit Budgetversionen.

Welche Budgetserien kennen Sie? (mehrere Antworten möglich)?



4. Welche Spielesammlungen besitzen Sie? (mehrere Antworten möglich)?



**Gewinnt** mit Comic and Company und PC Games kultige Objekte eurer Lieblings-Comic-Figuren!

**Simpsons:**

- Fußmatte Simpsons • Riesen-Kaffeetasse mit Untertasse (Keramik)
- T-Shirt „Simpsons“, Größe S • 2x Schlüsselanhänger

**Wallace & Gromit:**

- hochwertiger Chrom-Wecker
- Henkelbecher W & G • Mousepad

**Chicken Run:**

- Rucksack • 2x Plüschtier

**Moorhuhn:**

- Mousepad

**Cinemaxx:**

- 10x je 2 Kinokarten für „Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen“

**Preisfrage: Wie heißt Homers kleinste Tochter?**  
**Ruf an unter: 0190/08 58 69\*** (Nur in Deutschland möglich)

oder schreib uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion PC Games, Kennwort: Simpson, Rooststr. 21, 90429 Nürnberg oder per Internet unter [www.comicladen.de](http://www.comicladen.de)

Teilnahmeschluss ist der 19.12.2000. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Comic and Company und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausbezahlt werden.

\*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 0,24 pro Minute und DM 1,50 pro Verbindung.



## Ihre Stimme zählt

In unserer nächsten Ausgabe wird abgestimmt:  
Wählen Sie Ihre Favoriten des Spiele-Jahres 2000!

Haben es Ihnen *Die Sims* mit ihren alltäglichen Sorgen und Nöten angetan? Klebten Sie nächtelang vor dem Monitor und klickten in *Diablo 2* unzählige Monsterhorden zu Tode? Schlichen Sie als Superspion J. C. durch die spannende Agentengeschichte von *Deus Ex*? Wir möchten von Ihnen wissen, welches Spiel Ihnen in den vergangenen zwölf Monaten am meisten Spaß gemacht hat, ob es eine positive oder negative Überraschung im Spieljahr 2000 gab und welchen Titel Sie für den Besten halten. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie auf unserer

Heft-CD und unter [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de).



**UNDERCOVER** Deus Ex überzeugt durch Spieltiefe und eine packende Story.

gangenen Jahr leicht rückläufig: Im Jahre 1999 verkauften die Hersteller PC-Spiele im Verkaufswert von 692 Millionen Mark, für dieses Jahr wird ein Umsatz von 641 Millionen Mark erwartet. Warum sinken die Umsätze, wenn immer mehr Spiele in die Läden gestellt werden? Vor zwei Jahren kostete ein PC-Spiel im Durchschnitt etwa 48 Mark, im Herbst 2000 liegt der Preis knapp über 39 Mark. Neuerscheinungen werden heute billiger angeboten als vor zwei Jahren: *Alarmstufe Rot 2* kostet etwa 85 Mark, für den Vorgänger, *C&C 3: Der Tiberiumkonflikt*, mussten die Fans in den meisten Läden knapp 100 Mark auf den Tisch blättern. Der Durchschnittspreis wird ebenfalls durch die Flut an Mittel- und Niedrigpreisprodukten gedrückt.

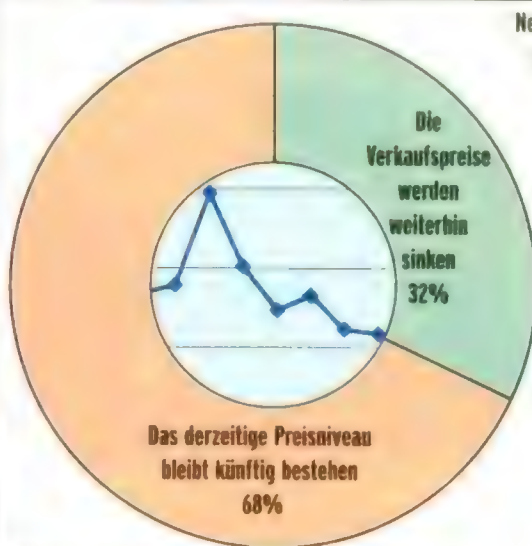
TopWare senkte bereits im Frühjahr dieses Jahres die empfohlenen Verkaufspreise. Im vergangenen Jahr kostete der 3D-Strategiehit *Earth 2150* rund 80 Mark, der inoffizielle Nachfolger *The Moon Project* war

gleich nach der Veröffentlichung für 50 Mark zu haben, die DVD-Version mit dem kompletten *Earth 2150* als Bonus gibt es für einen Zehner mehr. Geschäftsführer Dirk Hassinger sagte in einem Interview mit PC Games im Mai 2000: „Wir gehen langfristig davon aus, durch die neue Preispolitik neue Käuferschichten anzusprechen und die alten wiederzugewinnen. Unser Ziel ist ganz klar der Massenmarkt.“ Doch nicht alle wollen auf satte Gewinne pro verkauftes Produkt verzichten. Wolfram von Eichborn, Deutschland-Chef von Activision (*Star Trek: Voyager - Elite Force*, *Vampire*), nahm nach der TopWare-Offensive Stellung zum angekündigten Preis-Dumping: „Entweder man veröffentlicht gute Qualität, die eben etwas mehr kostet, oder abgespeckte Spiele zum Schnäppchenpreis.“ Jene abgespeckten Zwischendurch-Spielchen haben sich spätestens in diesem Jahr etabliert - und drücken massiv den Durchschnittspreis für PC-Spiele. Moor-

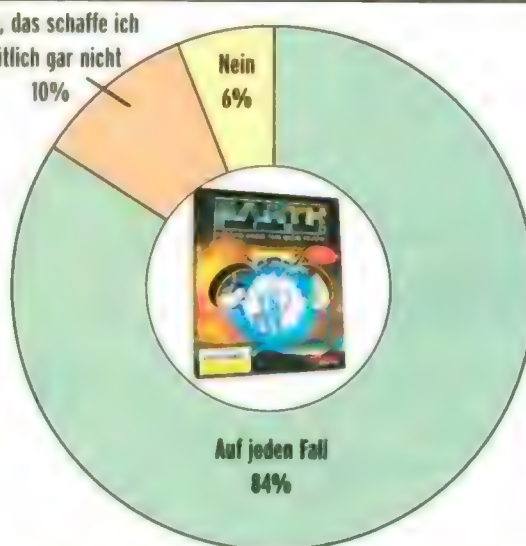
Mit Spielsammlungen wie *Play the Games 3* verdienen die Anbieter kaum Geld: Die Produktions- und Werbekosten sowie Lizenzgebühren sind hoch, die Gewinnspannen mickrig.

## Bessere Zeiten für finanzschwache Spieler

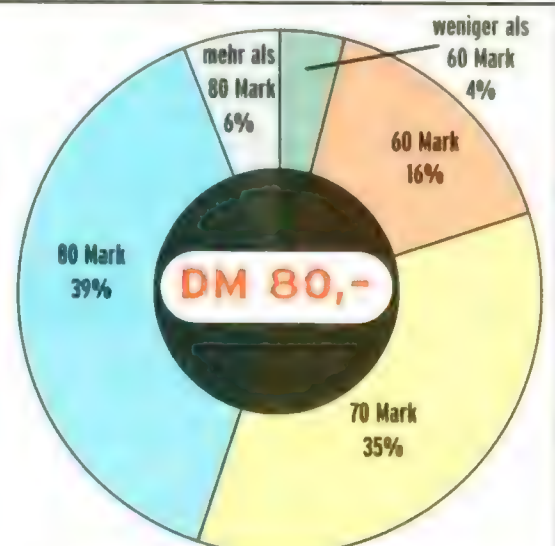
Sind die Zeiten von 80-Mark-Spielen vorbei? Die Firma TopWare macht es vor, Infogrames und andere Vertriebe planen Preissenkungen. Was wäre, wenn Referenzspiele von Haus aus 50 Mark und weniger kosten würden?



Wie werden sich Ihrer Meinung nach die Preise von PC-Spielen entwickeln? Ist mit einer Stabilität der Preise zu rechnen?



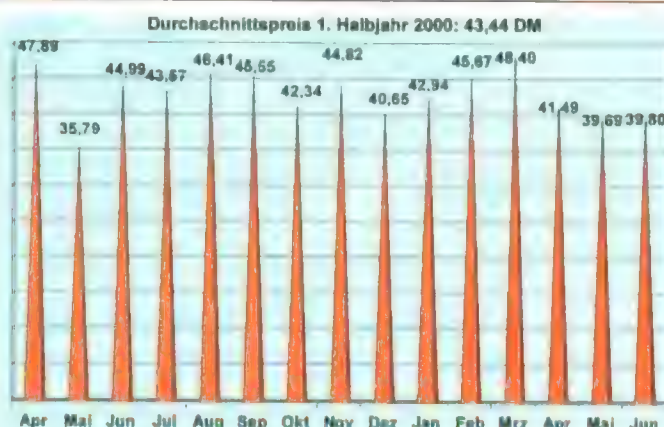
Würden Sie sich mehr Spiele kaufen, wenn diese beispielsweise 30 bis 40 Mark statt 60 bis 80 Mark kosten würden?



Welches Preis halten Sie für ein neues Topspiel (*Diablo 2*, *Baldur's Gate 2*, *Grand Prix 3*) für angemessen?



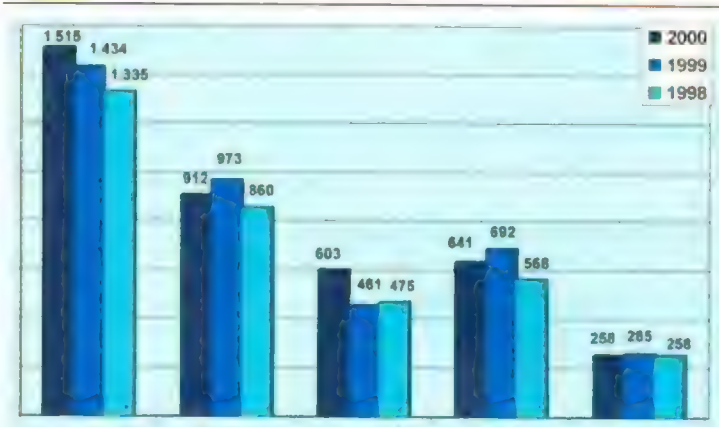
Durchschnittspreise  
PC - Entertainment



**TALFAHRT** Innerhalb eines Jahres (von April 1999 bis April 2000) ist der Durchschnittspreis für PC-Spiele um rund 15 Prozent gefallen.



Umsatzentwicklung  
1. Halbjahr 2000



**KNAPP BEI KASSE** Es kommen jedes Jahr mehr Produkte auf den Markt. Die Umsatzzahlen für PC-Spiele sind leicht rückläufig.



Versandanschrift:

Postfach 1352  
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:

Mo.-Fr.: 8<sup>00</sup> - 20<sup>00</sup> Uhr  
Samstag: 9<sup>00</sup> - 16<sup>00</sup> Uhr

WIAL-BESTELLHOTLINE: 08142-59640

Bestellfax: 08142-54654

# WIAL VERSAND

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64,  
PSX, DVD und Zubehör finden Sie in unserem  
online-Shop unter

<http://www.wial.de>

## PC PREISHITS

Adrenalin	9,99
Adrenalin 2	14,99
Adrenalin 3	14,99
Adrenalin 4	14,99
Adrenalin 5	14,99
Adrenalin 6	14,99
Adrenalin 7	14,99
Adrenalin 8	14,99
Adrenalin 9	14,99
Adrenalin 10	14,99
Adrenalin 11	14,99
Adrenalin 12	14,99
Adrenalin 13	14,99
Adrenalin 14	14,99
Adrenalin 15	14,99
Adrenalin 16	14,99
Adrenalin 17	14,99
Adrenalin 18	14,99
Adrenalin 19	14,99
Adrenalin 20	14,99
Adrenalin 21	14,99
Adrenalin 22	14,99
Adrenalin 23	14,99
Adrenalin 24	14,99
Adrenalin 25	14,99
Adrenalin 26	14,99
Adrenalin 27	14,99
Adrenalin 28	14,99
Adrenalin 29	14,99
Adrenalin 30	14,99
Adrenalin 31	14,99
Adrenalin 32	14,99
Adrenalin 33	14,99
Adrenalin 34	14,99
Adrenalin 35	14,99
Adrenalin 36	14,99
Adrenalin 37	14,99
Adrenalin 38	14,99
Adrenalin 39	14,99
Adrenalin 40	14,99
Adrenalin 41	14,99
Adrenalin 42	14,99
Adrenalin 43	14,99
Adrenalin 44	14,99
Adrenalin 45	14,99
Adrenalin 46	14,99
Adrenalin 47	14,99
Adrenalin 48	14,99
Adrenalin 49	14,99
Adrenalin 50	14,99
Adrenalin 51	14,99
Adrenalin 52	14,99
Adrenalin 53	14,99
Adrenalin 54	14,99
Adrenalin 55	14,99
Adrenalin 56	14,99
Adrenalin 57	14,99
Adrenalin 58	14,99
Adrenalin 59	14,99
Adrenalin 60	14,99
Adrenalin 61	14,99
Adrenalin 62	14,99
Adrenalin 63	14,99
Adrenalin 64	14,99
Adrenalin 65	14,99
Adrenalin 66	14,99
Adrenalin 67	14,99
Adrenalin 68	14,99
Adrenalin 69	14,99
Adrenalin 70	14,99
Adrenalin 71	14,99
Adrenalin 72	14,99
Adrenalin 73	14,99
Adrenalin 74	14,99
Adrenalin 75	14,99
Adrenalin 76	14,99
Adrenalin 77	14,99
Adrenalin 78	14,99
Adrenalin 79	14,99
Adrenalin 80	14,99
Adrenalin 81	14,99
Adrenalin 82	14,99
Adrenalin 83	14,99
Adrenalin 84	14,99
Adrenalin 85	14,99
Adrenalin 86	14,99
Adrenalin 87	14,99
Adrenalin 88	14,99
Adrenalin 89	14,99
Adrenalin 90	14,99
Adrenalin 91	14,99
Adrenalin 92	14,99
Adrenalin 93	14,99
Adrenalin 94	14,99
Adrenalin 95	14,99
Adrenalin 96	14,99
Adrenalin 97	14,99
Adrenalin 98	14,99
Adrenalin 99	14,99
Adrenalin 100	14,99

## PC TOP-HITS

Age of Empires Gold	69,99
Age of Empires 2	79,99
Age of Empires 3	19,99
Age of Empires 4	19,99
Age of Empires 5	19,99
Age of Empires 6	19,99
Age of Empires 7	19,99
Age of Empires 8	19,99
Age of Empires 9	19,99
Age of Empires 10	19,99
Age of Empires 11	19,99
Age of Empires 12	19,99
Age of Empires 13	19,99
Age of Empires 14	19,99
Age of Empires 15	19,99
Age of Empires 16	19,99
Age of Empires 17	19,99
Age of Empires 18	19,99
Age of Empires 19	19,99
Age of Empires 20	19,99
Age of Empires 21	19,99
Age of Empires 22	19,99
Age of Empires 23	19,99
Age of Empires 24	19,99
Age of Empires 25	19,99
Age of Empires 26	19,99
Age of Empires 27	19,99
Age of Empires 28	19,99
Age of Empires 29	19,99
Age of Empires 30	19,99
Age of Empires 31	19,99
Age of Empires 32	19,99
Age of Empires 33	19,99
Age of Empires 34	19,99
Age of Empires 35	19,99
Age of Empires 36	19,99
Age of Empires 37	19,99
Age of Empires 38	19,99
Age of Empires 39	19,99
Age of Empires 40	19,99
Age of Empires 41	19,99
Age of Empires 42	19,99
Age of Empires 43	19,99
Age of Empires 44	19,99
Age of Empires 45	19,99
Age of Empires 46	19,99
Age of Empires 47	19,99
Age of Empires 48	19,99
Age of Empires 49	19,99
Age of Empires 50	19,99
Age of Empires 51	19,99
Age of Empires 52	19,99
Age of Empires 53	19,99
Age of Empires 54	19,99
Age of Empires 55	19,99
Age of Empires 56	19,99
Age of Empires 57	19,99
Age of Empires 58	19,99
Age of Empires 59	19,99
Age of Empires 60	19,99
Age of Empires 61	19,99
Age of Empires 62	19,99
Age of Empires 63	19,99
Age of Empires 64	19,99
Age of Empires 65	19,99
Age of Empires 66	19,99
Age of Empires 67	19,99
Age of Empires 68	19,99
Age of Empires 69	19,99
Age of Empires 70	19,99
Age of Empires 71	19,99
Age of Empires 72	19,99
Age of Empires 73	19,99
Age of Empires 74	19,99
Age of Empires 75	19,99
Age of Empires 76	19,99
Age of Empires 77	19,99
Age of Empires 78	19,99
Age of Empires 79	19,99
Age of Empires 80	19,99
Age of Empires 81	19,99
Age of Empires 82	19,99
Age of Empires 83	19,99
Age of Empires 84	19,99
Age of Empires 85	19,99
Age of Empires 86	19,99
Age of Empires 87	19,99
Age of Empires 88	19,99
Age of Empires 89	19,99
Age of Empires 90	19,99
Age of Empires 91	19,99
Age of Empires 92	19,99
Age of Empires 93	19,99
Age of Empires 94	19,99
Age of Empires 95	19,99
Age of Empires 96	19,99
Age of Empires 97	19,99
Age of Empires 98	19,99
Age of Empires 99	19,99
Age of Empires 100	19,99

## TOP-ANGEBOTE DES MONATS:

SUDDEN STRIKE KD	79,99	DUNGEON KEEPER 2	24,99
DARKSTONE CD US	14,99	TA: KINGDOMS KD	9,99
DRAKAN US-VERS.	29,99	MESSIAH KD	29,99
THEME PARK WORLD	29,99	SNOWMOBILE RACING	9,99
RACING SIMUL. 2	9,99	STARCRAFT WIN KD	14,99
SYSTEM SHOCK 2 KD	24,99	GRAND PRIX 3 KD	69,99

## KINDERSOFTWARE

Liste „Kindersoftware“ anfordern  
Vollständiges Programmverzeichnis  
ADDITIONAL: Hamburg, Disney

## PC ZUBEHÖR

Liste „Zubehör“ anfordern

Netzwerk	109,99
2 Karten, Ser. Hub 10 Mbit	
2 TP Kabel	
CH 1	
Flight	
F 1	
Logitech	
Win	
Microsoft Sidewinder	
Guillemot	
Pad	
Mad	
Cyborg 3D Digital Stick	
Guillemot / Thrustmaster	
Ferrari Lenkrad	
Top Gun Fox 2 Joystick	
Top Gun Fox 2 Pro Joystick	
Soundkarten & 3D-Karten	
Creative Labs	
SB Live 1024	
SB Live Platinum	
SB 4 Point Surround	
Creative 3D Blaster GTS/32MB/AGP	
Voodoo5/5500	
Voodoo5/6500	

Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. \* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR  
Versandkosten pro Sendung: Telefonische Bestellung 9,99 DM + Nachnahmegebühr, schriftliche Bestellung 3,99 DM + Nachnahmegebühr,  
Bestellungen aus dem Ausland: Vorkasse (Euroscheck) + 25,00 DM. Sendungen ab 180 DM Warenwert werden im Inland portofrei ausgeliefert.  
- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -



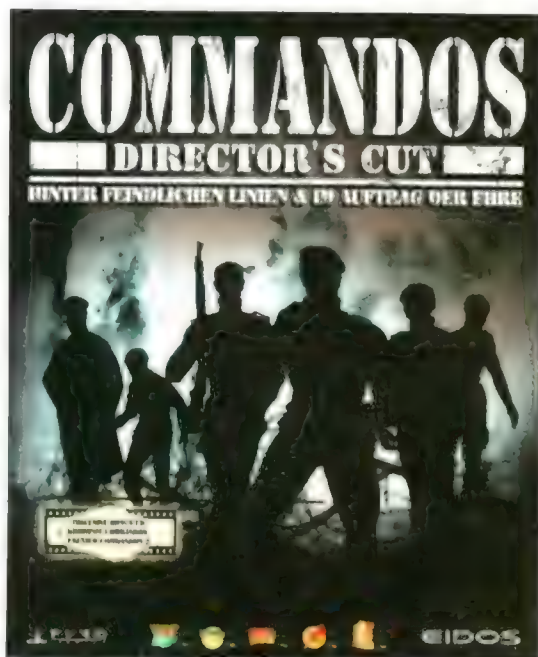


**TEURER SPASS** Fans, die sich im August 1999 am Tiberiumkonflikt beteiligen wollten, mussten für C&C 3 rund 100 Deutschmark zahlen.

hühner, Sumpfhühner und die Knallchargen im Spiel zur Fernsehserie *Big Brother* lockten Hunderttausende Spieler vor den Monitor. Erfahrene Spieler halten sich da lieber an Qualitätsspiele vom Schlage eines *Deus Ex* oder *FIFA 2001*: Die Aussicht auf eine baldige Preissenkung kann sie nicht davon abbringen, das Spiel sofort zu kaufen, wenn es im Laden steht. Immerhin jeder siebte Käufer ist geduldig und wartet auf eine preisreduzierte Version, die ihn ein paar Zehner weniger kosten wird. Sollten die Preise weiter purzeln, werden gewiss noch mehr Titel abgesetzt. 84 Prozent aller Befragten gaben an, dass sie mehr Titel kaufen würden als bisher, falls der Trend zum billigen Spiel anhalten sollte. Solche Angaben wirken durchaus plausibel: Vier von fünf Spielern haben monatlich weniger als 100 Mark zur Verfügung – dafür kann man sich eben nur eine Neuheit leisten. Würden alle Hersteller dem Beispiel von TopWare folgen, käme vermutlich bald kein Mensch mehr ins Bett, da sich des Spielers durchschnittliche Anzahl an Spielstunden pro Woche auf 40 verdoppeln würde.

Peter Kusenber

Budgettitel und billige Spielsammlungen sind für viele die einzige Chance, qualitativ hochwertige Titel legal zu erwerben.



**GUTES MUSS NICHT TEUER SEIN** Die Sonderedition von Commandos ist ein Schnäppchen.

## Pfennigfuchser: Aufgepasst!

Den Neuauflagen älterer Titel wird nachgesagt, sie seien nur für Gelegenheitsspieler geeignet. Unsere Umfrage kann die Vorurteile nicht bestätigen.

### Der typische Budgetspieler ...



... ist froh darüber, dass viele Compilations Titel verschiedener Genres enthalten: Nur 13 Prozent aller Befragten hätten gerne reinrassige Sport-, Strategie- oder Action-Spielsammlungen.



... legt weniger Wert auf einigermaßen aktuelle Spiele in einer Sammlung; wichtig ist ihm die Qualität des einzelnen Produkts. Immerhin jeder Dritte möchte Spiele, die nicht älter als ein Jahr alt sind. Anspruchsvolle Käufer kaufen nur Neues.



... kauft sich maximal zwei Budgettitel pro Jahr. Weitere 37 Prozent schleppen bis zu zehn Titel ins heimische Spielzimmer, jeder 20. kauft monatlich einen preisreduzierten Titel.



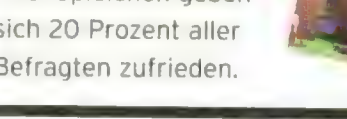
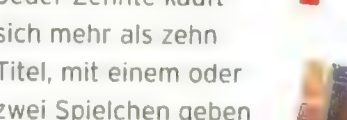
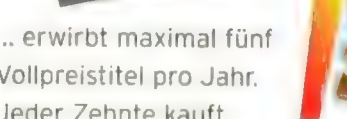
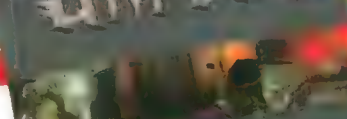
... gibt maximal 70 Mark für eine durchschnittliche Spielsammlung aus. Nur einige wenige Käufer (5%) würden für eine Sammlung genauso viel ausgeben wie für ein Vollpreisprodukt.



... kauft sich eine Spielsammlung im Jahr. Jeder Vierte verzichtet völlig auf diese günstigen Produkte, eine Minderheit von drei Prozent hat genügend Zeit, um die Titel von drei Sammlungen zu spielen.



... hatte noch keine Probleme mit fehlerhaften, ungepatchten Budgetversionen. Annähernd 40 Prozent aller Spieler haben sich wenigstens einmal über eine schlecht ausgestattete Budgetversion geärgert.



... erwirbt maximal fünf Vollpreistitel pro Jahr. Jeder Zehnte kauft sich mehr als zehn Titel, mit einem oder zwei Spielchen geben sich 20 Prozent aller Befragten zufrieden.



... wartet nicht, bis ein begehrter Titel preisreduziert wird. Jeder Dritte würde immerhin Wartezeiten von bis zu einem Jahr in Kauf nehmen, 7 Prozent üben sich noch länger in Geduld, um einen Batzen Geld für ihre Favoriten sparen zu können.



## Intel und AMD - CPUs

AMD Duron 600MHz	180,--
AMD Duron 800MHz	287,--
AMD K7 Athlon 800MHz Thunderbird	409,--
AMD K7 Athlon 1GHz 256KB Thunderbird	729,--
AMD K7 Athlon 1.1GHz 256KB Thunderbird	949,--
AMD K7 Athlon 1.2GHz 256KB Thunderbird	1334,--
Intel PIII 700MHz 256KB FCPGA Tray	459,--
Intel PIII 800MHz 256KB FCPGA Tray	549,--

online weitere  
Produkte verfügbar...

## IDE und SCSI-Festplatten

20.4GB IDE Fujitsu MPF3204AH 7200rpm	310,--
30.7GB IDE IBM DTLA 307030 7200rp ATA100	379,--
30.7GB IDE Maxtor Diamondmax 33073H3	319,--
40.8GB IDE Maxtor Diamondmax 94098U6	369,--
45.0GB IDE Western Digital 450AA 5400rpm	385,--
61.4GB IDE Maxtor DiamondMax60 96147H8	586,--
81.9GB IDE Maxtor DiamondMax80 98196H8	675,--
18.2GB SCSI IBM DDYS-T181350 LVD2 4MB	866,--

online weitere  
Produkte verfügbar

# www.e-bug.de

## immer ein bisschen schneller...

- + Aktuell: Preise NUR im Web - stündlich aktuell
- + Hammerpreise: Dafür hier keine 10 Seiten Preislisten...
- + Günstig: Versandkostenfrei ab 1000 DM Bestellwert
- + Nur 9,90 DM pro Paket bis 1000 DM
- + Fair: 14 Tage Rückgaberecht- ohne wenn und aber !
- + Kulant: Soforttausch im Garantiefall
- + Safe: Seit mehr als 5 Jahren am Markt
- + Händler: Auch Sie können bei uns einkaufen-Anfragen gerne

## Mainboards für AMD & Intel-CPU's

Asus A7V/550/WOA/SocketA Retail	379,--
Asus CUSL2 Intel815e für FCPGA	384,--
Asus P3B-F Intel 440BX Chipset 6PCI	309,--
Abit VH6 Via Chipset FCPGA ATX / UDMA66	239,--
Gigabyte 6VXE7+ Socket370/FCPGA bulk	189,--
Gigabyte 7IXE4 AMD SocketA bulk	239,--
Gigabyte 7ZX AMD SocketA retail VIA	317,--
Gigabyte 7ZX-1 AMD SocketA retail VIA	289,--
MSI 6330 K7T-Pro SocketA - Duron	289,--

online weitere  
Produkte verfügbar...

## Grafikkarten + Gamer-Power...

Asus 32MB V7100 GeForce2 MX Retail AGP	369,--
Asus 32MB V7700 GeForce2 GTS	629,--
32MB GeForce2 MX Cardex Retail	299,--
Asus 64MB V7700 GFORCE2 GTS Retail	799,--
ATI 32MB Xpert2000 Rage128 AGP bulk	185,--
ATI 32MB Radeon AGP Retail	599,--
ATI 64MB Radeon VideoIN+Out Bulk	699,--
Elsa 32MB Gladiac GForce2 GTS AGP bulk	579,--
STB 64MB VoodooV 5500 AGP bulk	420,--

online weitere  
Produkte verfügbar...





# Das Ende naht!

Die heiße Phase hat begonnen! Nach drei Jahren Entwicklungszeit steht Black & White kurz vor der Fertigstellung – nur einige Kleinigkeiten bereiten uns noch Kopfzerbrechen.

**K**urz vor dem Endspurt geht es jetzt nur noch darum, *Black & White* den letzten Feinschliff zu verpassen. Obwohl das Arbeitspensum wie immer ausgesprochen heftig ist, haben sich die eigentlichen Aufgaben stark verändert: Die Tage des kreativen Schaffens sind vorbei; jetzt ist das gesamte Team damit beschäftigt, zu tweaken, zu polieren und zu optimieren. Beispielsweise hat Scawen Roberts, unser Programmierer für die physikalischen Eigenschaften der Spielwelt, die letzten Wochen damit zugebracht, die Interaktion jedes einzelnen Objekts mit den Gegenständen und Personen des *B&W*-Universums zu beobachten. Gelegentlich hörten wir ihn rufen: „Hey, hättet ihr gedacht, dass eine Holzhütte beschädigt wird, wenn man eine Person mit großer Wucht dagegenwirft?“ oder „Hmm ... wie lange dauert es wohl, bis jemand ertrinkt?“. Gerade letztere Bemerkung führte zu einer langen



Diskussion über schwimmende Objekte. Da man in seiner Rolle als Gott im Spiel so viel bewirken kann, wäre es theoretisch auch möglich, einen ganzen Wald Baum für Baum auszureißen und diesen dann ins Meer zu werfen. Früher oder später würde der Prozessor, der die Positionen, Kollisionen und Bewegungen all dieser Einzelobjekte berechnen müsste, Kopfschmerzen kriegen und das Spiel würde unweigerlich langsamer werden.

Eine Grundregel in unserem Studio besagt, dass man den Spieler so wenig wie möglich in seinen Möglichkeiten einschränken darf. Wir mussten also einen einleuchtenden Weg finden, um zu verhindern, dass sich Menschen, Tiere und Gegenstände in rauen Mengen auf der Wasseroberfläche bewegen. Die Lösung war, wie so oft, denkbar einfach: Wir verzichten einfach auf permanent schwimmende Objekte. Selbst Holzstämmen werden sich nach kurzer Zeit mit Wasser vollsaugen und langsam auf den Meeresboden sinken. In der Zwischenzeit beschäftigt sich unser Grafikdesign-Team damit, die Optik von *Black & White* zu optimieren. Alles – von den Himmelstexturen über die Gebäude bis zu den Kreaturen selbst – wird nochmals überprüft und, wenn möglich, verbessert und aufpoliert. Jeder Dorfbewohner hat beispielsweise ein Gesicht, das einer real existierenden Person nachempfunden wurde. Da die Figuren gleichzeitig alle über individuelle Bedürfnisse, Ängste und Wünsche verfügen, handelt es sich tatsächlich um einzigartige Wesen.

Leider mussten diese faszinierenden Individuen bisher ohne Namen

auskommen. Aber auch hierfür haben wir mittlerweile eine interessante Lösung gefunden. Auf den PCs der meisten Menschen gibt es nämlich schon eine ausführliche Liste mit Namen – und zwar im Adressbuch ihres Outlook. Ein kleines Stückchen Programmcode ermöglicht es uns nun, dies nachzuprüfen und anschließend den Menschen im Spiel entsprechende Namen zuzuteilen. Selbstverständlich wird es aber auch möglich sein, diese Liste selbstständig zu erstellen und zu verändern.

Einer der schönsten Aspekte an *Black & White* ist, dass mittlerweile jeder Mitarbeiter eine eigene Kreatur hat, in die er eine Menge Zeit und Mühe investiert hat. Obwohl der Zweck dieser Übung eigentlich eine Art Langzeittest der Künstlichen Intelligenz war, ist es kaum möglich, durch das tägliche Training und den ständigen Kontakt NICHT irgendwann eine emotionale Bindung zu der eigenen Kreatur aufzubauen. Eine kurze Bestandsaufnahme im Studio zeigt, dass die Figur von Richard Evans klar die komplexeste ist. Peters Kreatur hat am meisten Lebenserfahrung, Tim Rances Figur ist die warmherzigste und liebenswerteste und die Schöpfung von Scawen ist das fieseste Biest unter der Sonne. Von dem Moment an, als er seinem Tiger Dorfbewohner zum Fraß vorgeworfen hat, war das arme Ding dazu verdammt, den Weg der Finsternis zu beschreiten. Irgendwie bestätigt das unsere Theorie, dass man eine Kreatur erschafft, die die eigene Persönlichkeit am ehesten widerspiegelt ...

Steve Jackson



**MONKEY ISLAND** Wenn die Kreaturen die Persönlichkeit des Spielers widerspiegeln – auf wessen Konto geht dann dieser verrückte Affe?

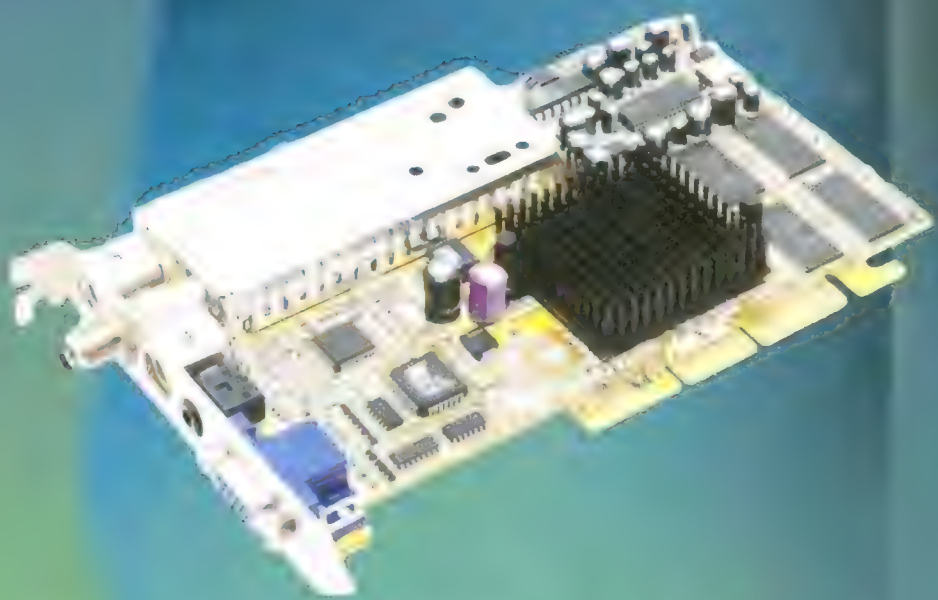


# ASUS®

*Wir können auch ander(e)s*



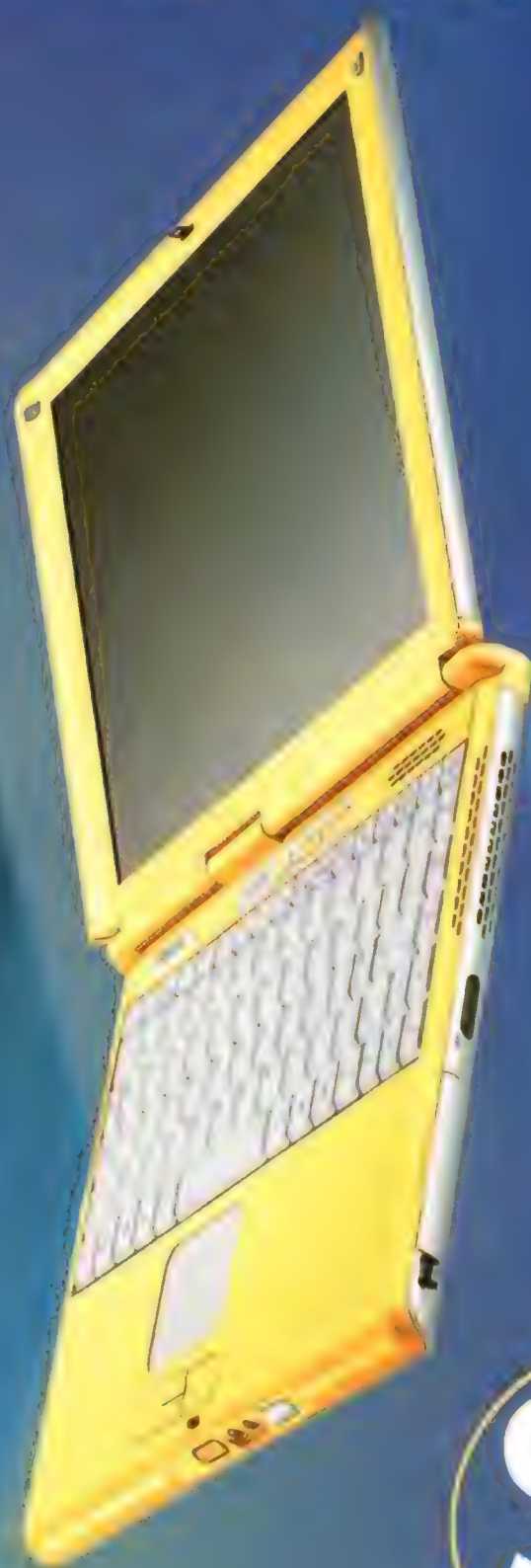
**CUSL2**



**AGP-V7100DC**



**CD-ROM/DVD**



**S8**

**Serie**



[www.asuscom.de](http://www.asuscom.de)



■ **ATTACKE!**  
Mit schnelleren Prozessoren startet AMD den Großangriff gegen die Prozessor-Bastion des Industrieriesen Intel.

# AMD über alles!

Viele Anwender greifen bei der Wahl eines neuen PC-Systems meist noch zu teuren Intel-Hauptprozessoren. Würden Sie sich, ohne einen Gedanken an Alternativen zu verschwenden, den flottesten Pentium III zulegen? Dann sollten Sie nicht weiterlesen, denn hier könnten Sie zu viel über die günstigen AMD-Alternativen lernen.

Intel hängt nach dem Debakel mit dem fehlerhaften 1.133-MHz-Pentium-III noch immer an der Gigahertz-Mauer fest, während Silikonkonkurrent AMD im Monatsrhythmus immer schnellere Prozessoren auf den Markt bringt. Sogar die sonst Intel-treue Computerkette Vobis fertigte nun ihr erstes AMD-System mit einem Athlon 1.000. Bei der Prozessorherstellung nutzt AMD das gleiche Zwei-Klassen-

System wie Chip-Gigant Intel. Die günstigste Chip-Familie von AMD heißt „Duron“ und bietet attraktive Prozessoren für sparsame Spieler. Ein Duron rechnet bei gleichem Takt wegen seiner 100 MHz Front Side Bus (FSB) schneller als ein gleich getakter Celeron (66 MHz FSB). Neben der Duron-Reihe gibt es auch noch die teurere Athlon-Familie. Die Athlon-CPU's unterscheiden sich von den

Durons durch einen unterschiedlich großen Level2-Cache. Dieser Zwischenspeicher beherbergt häufig benötigte Daten und stellt diese dem Prozessor schneller zur Verfügung, als es der Hauptspeicher oder die Festplatte eines PCs kann. Der Level2-Cache wird mit vollem Prozessortakt angesprochen und ist aufwendiger organisiert als der Hauptspeicher. Dadurch ist er für die Gesamtleistung einer CPU mit ausschlaggebend. Aber da gibt es auch noch den Level1-Cache. Er führt die gleiche Arbeit aus, ist aber schneller als der Level2-Cache. Der Level1-Cache ist in den Befehls- und den Daten-Cache unterteilt, beide jeweils 64 KByte groß. Der Athlon ist mit 256 KByte L2-Cache recht gut bestückt, während der Duron nur magere 64 KByte aufweisen kann. Dieser Unterschied schlägt sich bei Spielen aber kaum in Geschwindigkeitsverlusten nieder. Bei Duron und Athlon ist die Struktur des Zwischenspeichers nämlich „exklusiv“ ausgelegt. Das heißt, dass sämtliche Daten aus dem L1-Cache nicht noch einmal zusätzlich im L2-Cache gespeichert, sondern bei Bedarf direkt aus dem Hauptspeicher geholt werden. Aus diesem Grund gibt AMD die Cache-Größe des Duron auch mit 192 KByte (128 KByte Level1- und 64 KByte Level2-Cache) an. Der Athlon hat demnach 384 KByte internen Zwischenspeicher (128 KByte plus 256 KByte). Außer diesen Speicher-details unterscheidet sich der Duron

## Ein Blick unter den CPU-Lüfter

Wir haben sämtliche Prozessorreihen von Intel und AMD unter die Technik-Lupe genommen und die Ergebnisse zusammengefasst. Die genannten Intel-CPU's besitzen den Coppermine-Kern.

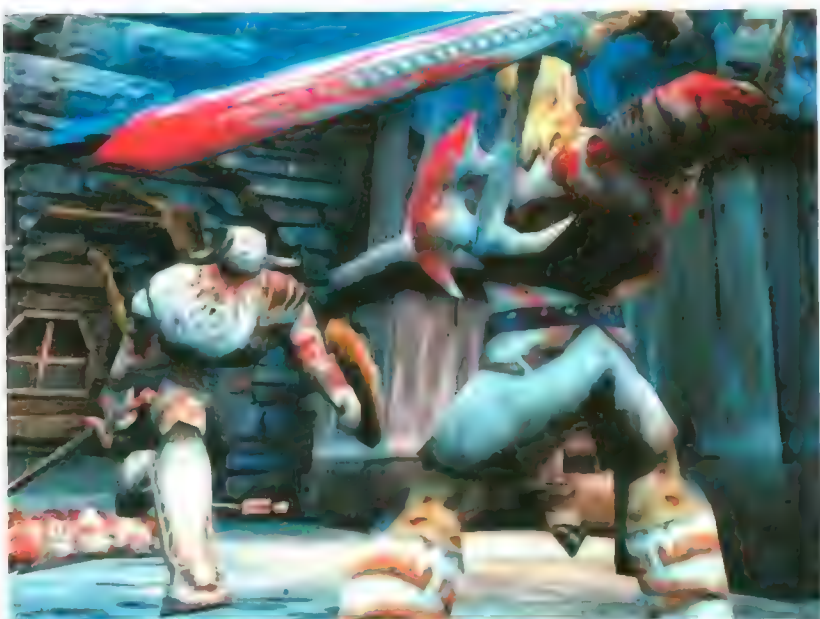
PROZESSOR	ATHLON THUNDERBIRD	AMD DURON	INTEL PENTIUM III COPP.	INTEL CELERON COPP.
Prozessor-Steckplatz	Socket A (462-pin)	Socket A (462-pin)	Socket 370 (370-pin)	Socket 370 (370-pin)
Verfügbare Chipsätze	VIA KT 133	VIA KT 133	Intel 440 BX, 810, 815, 820, 840, VIA Apollo Pro 133	Intel 440 BX, 810, 815, VIA Apollo Pro 133
FSB	200/266 MHz (DDR)	200 MHz (100 MHz DDR)	100/133 MHz	66 MHz
Taktrate	850-1.200 MHz	700-800 MHz	500-1.000 MHz	533-700 MHz
L1-Cache	2x64 KB	2x64 KB	2x16 KB	2x16 KB
L2-Cache	256 KB exklusiv	64 KB exklusiv	256 KB inklusiv	128 KB inklusiv
On-Die-Cache total	384 KB	192 KB	288 KB	160 KB
Cache-Geschwindigkeit	Voller Prozessortakt	Voller Prozessortakt	Voller Prozessortakt	Voller Prozessortakt
L2-Cache Busbreite	64 Bit	64 Bit	256 Bit	256 Bit
Die-Größe	120 mm²	100 mm²	106 mm²	106 mm²
Herstellungsprozess	0,18 Mikron	0,18 Mikron	0,18 Mikron	0,18 Mikron



kaum vom Athlon-Prozessor. Beide Prozessoren beherrschen die Multimedia-Erweiterungen MMX und 3DNow! und arbeiten mit 100 MHz Front-Side-Bustakt. Beim Einsatz von DDR-Speicher (Double Data Rate) werden pro Takt sogar zwei Datenpakete zwischen Speicher und Prozessor übertragen, was die Speicherbandbreite verdoppelt. Lediglich die Versorgungsspannung ist beim Duron niedriger. Beim Neukauf eines Duron-Systems sollten Sie aber auf ein Netzteil Wert legen, das wenigstens 300 Watt liefern kann. Spätestens wenn Sie auf eine Athlon-CPU aufrüsten wollen, werden Sie die Investition zu schätzen wissen.

Aber für ein PC-System mit AMD-Herz brauchen Sie natürlich auch noch ein Mainboard. Als die ersten Athlon-Chips vor rund zwei Jahren in den Handel kamen, war der Mainboard-Markt für die Neustarter recht dünn besiedelt. Das hat sich im Laufe der Zeit allerdings stark geändert, denn mittlerweile ist der Markt passender Mainboard-Chipsätze gewachsen. Heutzutage gibt es eine ganze Palette guter Mainboards für AMD-Prozessoren. Die benutzen meist den KT-133-Chipsatz von VIA, der etwas billiger als Intels 815er ist. Nach der jüngsten Preissenkung von AMD kostet der Athlon 850 nur noch rund 470 Mark – und bringt bei vielen Spielen die gleiche Leistung wie ein Pentium III 850. Bei Spielen, die auf der Q3-Grafikengine basieren (*Star Trek Voyager – Elite Force*), sind die Intel-Prozessoren zwar etwas schneller, der Performance-Gewinn wiegt den höheren Preis jedoch nicht auf. Der Pentium III 850 ist immerhin rund 250 Mark teurer als der gleich getaktete Athlon. Das gesparte Geld können Sie somit in eine ordentliche Grafikkarte investieren, denn dann haben Sie unter dem Strich eine wesentlich bessere Spieleleistung als mit einem vergleichbaren Intel-System.

Bernd Holtmann



**DAS HAUT REIN** Mit dem Duron-Prozessor bekommen Sie auch in aktuellen 3D-Actionspielen wie Rune viel Leistung für wenig Geld.

**Die Athlon-CPU's unterscheiden sich von den Durons lediglich durch einen größeren Level2-Cache.**

# WARM-UP!

## GP 2001

Sind Sie bereit für die nächste Saison?!

WARM-UP! GP 2001 die preis-schnelle Rennsimulation für den Einsteiger und den Profi!



PC CD-ROM

- 3 verschiedene Modi  
Arcade, Simulation, Ghost Car
- 8 verschiedene Teams
- 22 verschieden Rennbolide
- 17 detaillierte Rennstrecken (inkl. Australien, Brasilien, Spanien, Monaco, USA etc.)
- zahlreiche Steuerhilfen
- fotorealistische Grafiken
- einfache und übersichtliche Menüführung
- adrenalintreibende Cockpitsicht

**Auf PC CD-ROM und PlayStation!**

PlayStation



Lankhor



PC  
CD  
ROM





# Welches Mainboard?

Hauptplatinen sind wie Autos, denn die Ausstattung macht den Unterschied.



**■ SPIELUMGEBUNG**  
Damit Sie die beste Umgebung für Ihren neuen AMD-Prozessor auswählen, haben wir drei aktuelle Mainboards getestet.

**Alle Mainboards mit KT-133-Chipsatz unterstützen AGP 4X, PC133-SDRAM und den Festplattenstandard Ultra-DMA/66.**

**D**ie meisten verfügbaren Hauptplatinen für Athlon- und Duron-Prozessoren arbeiten mit dem bewährten KT-133-Chipsatz von VIA. In der Geschwindigkeit bei Spielen zeigen sich aus diesem Grund auch kaum Unterschiede. Bei unseren Tests mit neun verschiedenen Mainboards, die diesen Chipsatz benutzen, lagen zwischen der besten und der schlechtesten Hauptplatine nur ein, zwei Frames Unterschied. Allerdings können die Standardeinstellungen des

Speichers bei einigen Mainboards zur Bremse werden. Wenn der Hauptspeicher 133 MHz Taktfrequenz verträgt und dann nur als PC100-Speicher behandelt wird, dann wirkt sich das natürlich negativ auf die Performance aus. Die Grundausstattung der KT-133-Boards ist übrigens stets dieselbe. Alle unterstützen AGP 4X, flottes PC133-SDRAM und den Festplattenstandard Ultra-DMA/66. Außerdem besitzen fast alle getesteten Mainboards einen Soundchip und entsprechende Audioausgänge auf der Hauptplatine. Einige der Boards bieten zusätzliche Funktionen wie etwa RAID-Optionen. Die können Sie nutzen, wenn zwei Festplatten im Rechner eingebaut sind. Mit den RAID-Features bauen Sie zwei Festplatten zu einem logischen Laufwerk zusammen. Dabei erhöht sich die Geschwindigkeit beim Lesen und Schreiben erheblich. RAID-Funktionen sind aber auch für Backup-Zwecke gut zu gebrauchen. Wenn Sie die Festplatten „spiegeln“, dann werden alle Schreibzugriffe der einen Platte auch auf der anderen ausgeführt. Alle Daten werden also doppelt geschrieben und existieren dann auf beiden Platten. Segnet eine Ihrer Laufwerke dann das Zeitliche, geht kein einziges Bit verloren. Wir haben die drei interessantesten Mainboards für Übertakter, Ausstattungsliebhaber und Pfennigfuchser herausgesucht und etwas genauer unter die Lupe genommen. In unseren Benchmarks lagen die drei Kontrahenten bei der Spielgeschwindigkeit alle gleichauf.

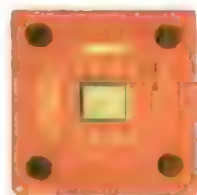
Bernd Holtmann



**HOMEWORLD CATAclysm** Die Kombination aus GeForce2 MX und Duron ist die derzeit beste Lösung für einen günstigen Spiele-PC. Da bleibt noch ordentlich Geld für neue Spiele übrig.

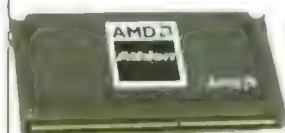
## Durchblick

Welche Bauteile benötigen Sie für einen AMD-PC? Wir zeigen es Ihnen.



### Duron

Seit einem knappen halben Jahr gibt es diesen neuen AMD-Prozessor. Ähnlich wie beim Intel Celeron basiert seine Technik auf einem schnelleren Prozessor aus gleichem Haus. Beim Duron wurde der Kern des schnelleren Athlon genommen und um 192 KByte Prozessor-Zwischenspeicher (Level2-Cache) amputiert. Das macht ihn zum momentanen Preis-Leistungs-Sieger.



### Athlon Classic

Dieser Athlon erster Baureihe besaß bei seiner Einführung vor eineinhalb Jahren noch 512 KByte an L2-Cache. Heutzutage sind diese Prozessoren nicht mehr empfehlenswert, denn die Slot-Prozessorform wird von neueren Mainboards kaum noch unterstützt. Slot-Prozessoren sterben also aus.



### Athlon Thunderbird

Nach dem Athlon Classic hat sich AMD den Prozessor nochmals zur Brust genommen und ordentlich renoviert. Der neue Athlon-Ableger heißt Thunderbird und besitzt zwar weniger Level2-Cache, seine 256 KByte arbeiten dafür aber mit vollem Prozessortakt. Der Thunderbird ist praktisch nur in Sockel-Bauform im Handel erhältlich.



### VIA KT 133

Der taiwanische Chip-Fabrikant VIA hat mit dem KT 133 beste Arbeit geleistet, denn mittlerweile basiert nahezu jedes verfügbare AMD-Mainboard auf diesem Chipsatz. Der Grund: Er ist günstig und zudem auch noch sehr leistungsfähig. Den Chipsatz gibt es auch als KM 133 mit integrierter Grafik.



### VIA KX 133

Der KX133 war der erste Chipsatz, den VIA für Athlon und Duron erdacht hat. Er ist der Vorläufer des KT 133. Mit den geslotteten Thunderbird-Athlons hatte der Chipsatz einige Probleme. Das ist auch der Grund, warum er später durch den KT 133 ersetzt wurde. KX-133-Boards sind nicht zu empfehlen.



# FRITZ!

OK



**FRITZ!**  
**CARD**

## Warten aufs FRITZ!-Kind

Der ISDN-PC-Controller zum Surfen, Mailen, Faxen

Ho! Ho! Ho!

FRITZ! fährt mit Ihnen ordentlich Rentierschlitten – und sorgt dafür, dass Sie beim vorweihnachtlichen Online-Shopping glänzende Augen bekommen. Denn mit jeder FRITZ!Card bekommen Sie die komplette Kommunikationssoftware gleich dazu.

NEU! Das Programm FRITZ!web bietet schnellstes Internet durch Kanalbündelung und Datenkompression bei höchstem ISDN-Komfort. Und da wird jeder Tannenbaum gelb vor Neid: Bei FRITZ!fon und FRITZ!vox sorgen neue Audio-Filter für hervorragende Sprachqualität. FRITZ! treibt's jetzt übrigens ziemlich bunt: Faxen in Farbe!

Ob FRITZ!Card PCI, FRITZ!Card PCMCIA oder FRITZ!Card USB v2.0 – immer der richtige ISDN-PC-Controller.

Jetzt schnell den Wunschzettel schreiben, damit der Weihnachtsmann weiß: FRITZ!Card gibt's im guten Computerfachhandel und bei Media Markt, Saturn, ProMarkt, Conrad, Karstadt, Vobis und Brinkmann.

Übrigens, die brandaktuellen Software-Updates und alle Treiber gibt's nicht nur zur Weihnachtszeit kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN-Direkteinwahl) oder im Netz: [www.avm.de](http://www.avm.de)

FRITZ!Card PCI  
**DM 179,-**  
unverbindliche Preisempfehlung  
inkl. Mehrwertsteuer



**NEU!**



High-Performance ISDN by...

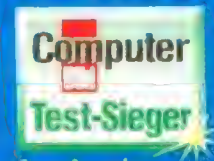


FRITZ!Card USB



Ausgabe 09/00

FRITZ!Card PCI



Ausgabe 20/99

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH & Co. KG, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, [www.avm.de](http://www.avm.de)

\* 20 Online-Stunden stellt Ihnen T-Online im 1. Monat zur Verfügung (das entspricht einem Nutzungsentgelt von 34,80 DM). Die Grundgebühr der ersten sechs Monate übernimmt AVM für Sie. Diese Konditionen gelten nur bei Anmeldung über AVM zum Tarif T-Online eco und bei Einwahl über Zugangsnummer 0191011. Beim Tarif T-Online eco surfen Sie für günstige 2,9 Pf/Min. In der monatlichen Grundgebühr von 8,- DM ist bereits der Versicherungsschutz für Ihren PC enthalten. Damit sind nahezu alle Sachschäden am heimischen Computer abgedeckt. (Bitte beachten Sie hierbei die AGB »T-Online PC-Schutzbrief«. Der Versicherungsschutz gilt bis zum 31. 12. 2001). Über die aktuellen Konditionen und weiteren Tarife können Sie sich unter [www.t-online.de](http://www.t-online.de) oder 0800 33 05500 informieren. Dieses Angebot gilt nur beim Kauf einer FRITZ!Card PCI.

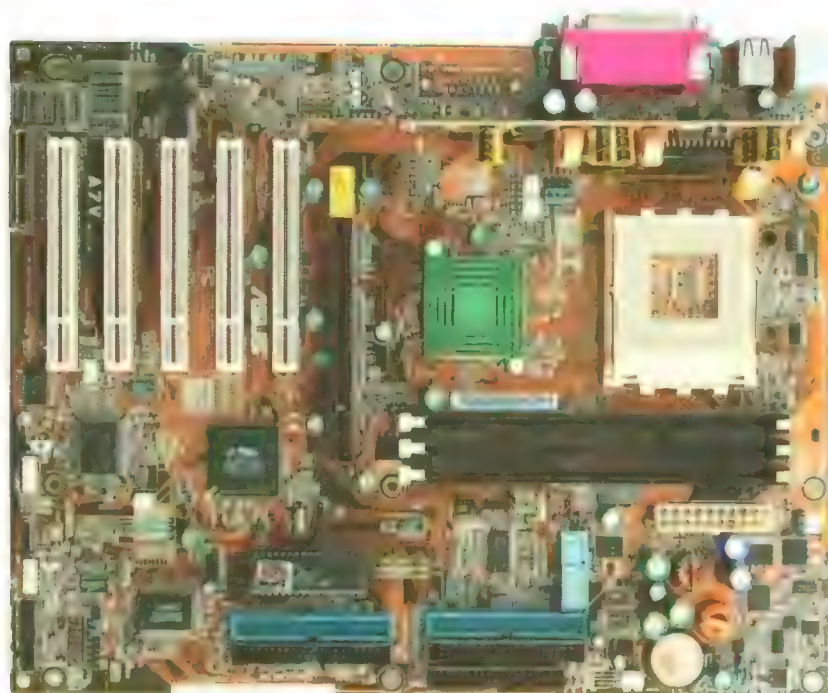


# Der Ferrari der Mainboards

**Asus A7V** Asus bleibt seiner bisherigen Linie treu und bringt einen Ausstattungsmeister in den Handel.



**A**usstattungs-technisch hat Asus sich bisher einen guten Namen bei seinen Kunden gemacht. Das A7V schlägt ebenfalls in die gleiche Kerbe, nicht zuletzt wegen seiner großzügigen Ausstattung. Mit dem zu-



sätzlichen DMA/100-Controller hebt es sich von vielen anderen Mainboards mit KT-133-Chipsatz ab, denn die unterstützen von Haus aus lediglich DMA/66. Für flotte Festplatteneinsätze ist das Board also gerüstet. Außerdem können sich auch Übertakter über kleine, äußerst nützliche Features freuen. Der Front Side Bus lässt sich zum Beispiel in Ein-MHz-Schritten verändern, so dass Sie Ihrer CPU bis zum letzten MHz die Leistung aus den Leiterbahnen pressen können. Damit es dann nicht zu heiß im PC-Gehäuse wird, lassen sich an vier Anschlüssen entsprechende Kühler anschließen. Anschlussfreundliche Spieler finden noch ein kleines Schmankerl im Karton: Eine separate Steckleiste wird einfach mit der Hauptplatine verbunden und schon verfügen Sie über fünf statt der üblichen zwei USB-Steckplätze. Der AGP-Pro-Slot sorgt in Zusammenarbeit mit AGP-Pro-Karten für eine bessere Stromversorgung des Maler-

meisters, aber auch reguläre AGP-Karten arbeiten gut mit dem Board zusammen. Damit es keine Probleme bei der Stromversorgung aller Komponenten gibt, arbeitet die aufwendig organisierte Stromversorgung auf einer eigenen Platine neben dem Prozessor. Fazit: Mit dem Asus A7V bekommen Sie ein Mainboard, das durch gute Verarbeitung, hohe Flexibilität und vor allem eine dicke Zusatzausstattung überzeugt. Hier können Sie ohne Zweifel zugreifen. (bh)

■ HERSTELLER **Asus** ■ PREIS Ca. DM 399,-  
■ WEBSEITE [www.asuscom.de](http://www.asuscom.de)  
■ TELEFON 02102-95990

■ AUSSTATTUNG .....Sehr Gut  
■ FEATURES .....Sehr Gut  
■ PERFORMANCE.....Sehr Gut

**92%**  
**WERTUNG**

## Übertakterfreund Sparsam

**Abit KT7** Das KT7 bietet die meisten Optionen für Übertakter.

Das KT7 von Abit ist trotz fehlender Onboard-Sounds das beste Mainboard für gnadenlose Übertakterseelen.

**D**as KT7 von Abit bietet die meisten Optionen, um dem Rechner ohne zusätzliche Investitionen so richtig einzuheizen. Über das BIOS können Sie den Front Side Bus bis auf 155 MHz hochschrauben und auch den CPU-Multiplikator sehr komfortabel ändern. Die Zeiten sind also vorbei, in denen Sie kleine Jumperbrücken im PC umstecken mussten. Um ahnungslose PCI-Steckkarten vor der FSB-Übertak-

tung zu schützen, können Sie die Verbindung zwischen CPU und Northbridge noch mal um 28 MHz übertakten. Die Prozessorspannung können Sie in 0,05-Volt-Schritten von 1,1 bis 1,85 Volt frei auswählen. Das ist sehr sinnvoll, da übertaktete Prozessoren nicht nur heißer werden als normale, sondern mit mehr Strom auch stabiler arbeiten. Einziges Manko: Die Soundfunktionen des Mainboard-Chipsatzes werden nicht benutzt. Wenn Sie also mit dem Abit-Übertakterboard liebäugeln, dann müssen Sie gleich noch eine Soundkarte zu dem Preis dazurechnen. (bh)

**DFI AK74-EC** DMA/100-fähig

**D**ank der VC82C686B-Southbridge unterstützt das AK74-EC ohne zusätzlichen Controller Ultra DMA/100. Übertakter freuen sich über die BIOS-Einstellung des Front Side Bus, der sich in Ein-MHz-Schritten bis 166 MHz (DDR) takten lässt. Prozessorspannungen kann es von 1,1 bis 1,85 Volt liefern. Eine Einstellungsmöglichkeit des CPU-Multiplikators fehlt allerdings. Fazit: Viel Leistung für wenig Geld. (bh)



■ HERSTELLER **Abit** ■ PREIS Ca. DM 379,-  
■ WEBSEITE [www.abit.nl/german](http://www.abit.nl/german)  
■ TELEFON 0031-773204428

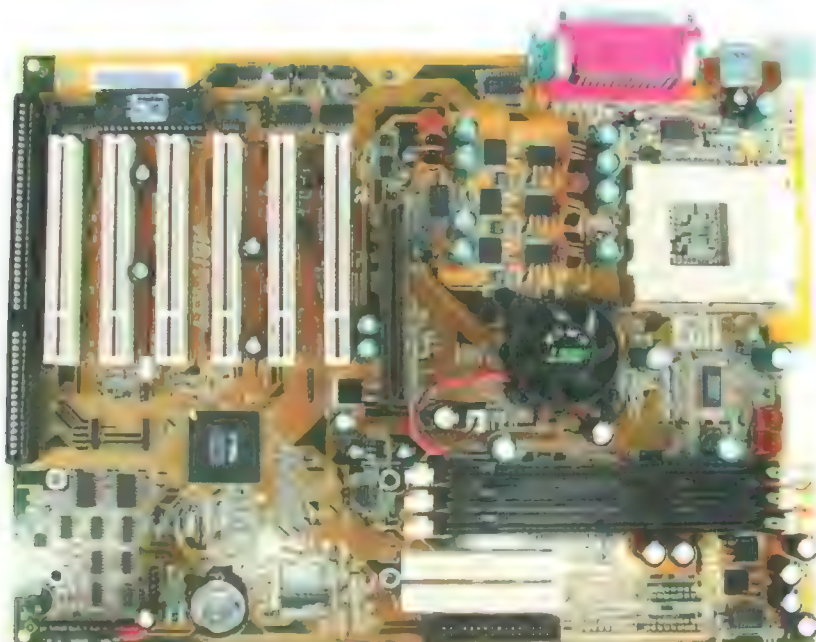
■ AUSSTATTUNG .....Gut  
■ FEATURES .....Sehr Gut  
■ PERFORMANCE.....Sehr Gut

**89%**  
**WERTUNG**

■ HERSTELLER **DFI** ■ PREIS Ca. DM 290,-  
■ WEBSEITE [www.dfi.com](http://www.dfi.com)  
■ TELEFON 0421-5656811

■ AUSSTATTUNG .....Gut  
■ FEATURES .....Gut  
■ PERFORMANCE.....Gut

**78%**  
**WERTUNG**





www.saitek.de

es ist deine welt

SAITEK



Cyborg 3D Gold USB



PCDash2

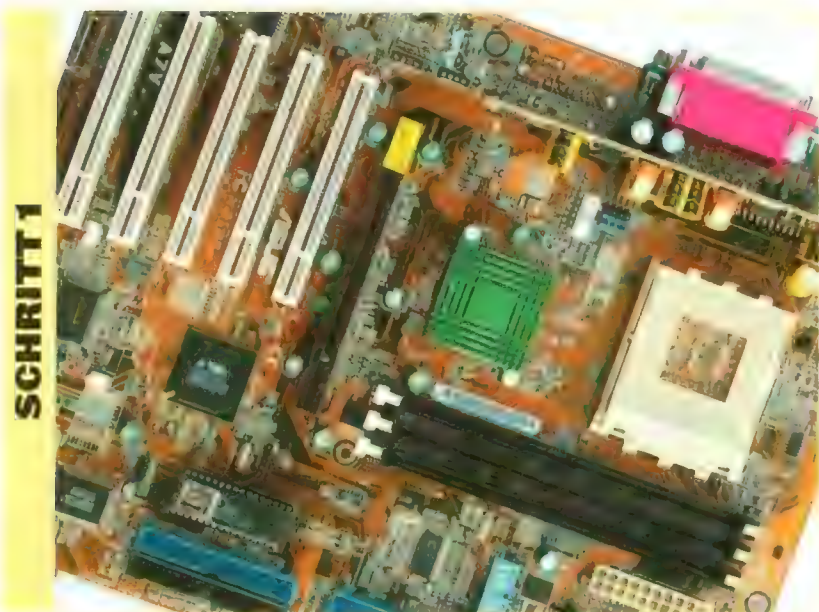


R100 USB Wheel

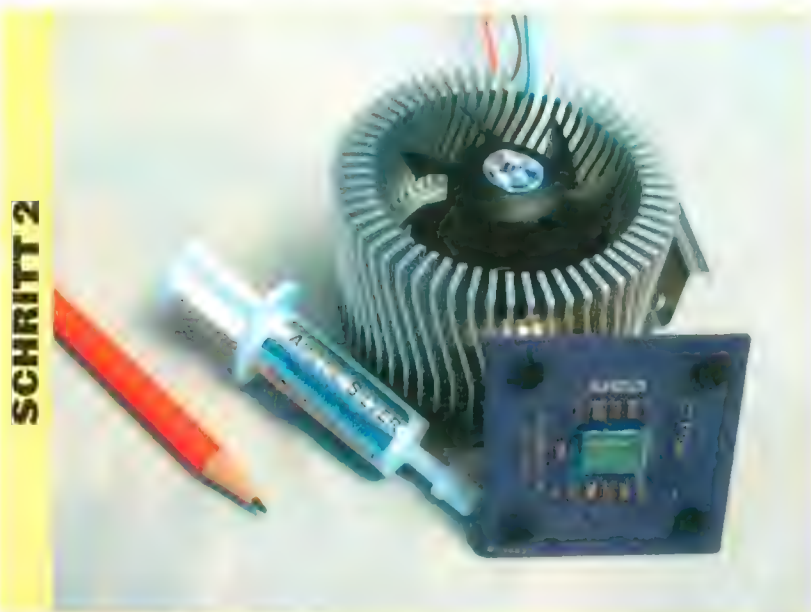


# Athlon/Duron: Übertaktet!

Wir erklären Ihnen, wie Sie Ihrem Duron oder Athlon zu mehr Leistung verhelfen.



**VORAUSSSETZUNG** Zuerst brauchen Sie ein übertakterfreundliches Mainboard, an dem Multiplikator und FSB flexibel einstellbar sind.



**ÜBERTAKTUNG** Neben einer CPU brauchen Sie noch einen guten Aktivkühler sowie Wärmeleitpaste und einen angespitzten Bleistift.

Mit etwas Mut und einigen Bastelutensilien können Sie mehr Leistung aus Ihrem AMD-Prozessor herausholen.

**E**ins vorweg: Wenn Sie Ihre CPU übertakten, dann betreiben Sie den Chip über den vom Hersteller angegebenen Spezifikationen. Sie verlieren also jegliche Garantie und handeln auf eigene Gefahr – für defekte Hardware können wir keine Haftung übernehmen. Wenn Sie beim Übertak-

ten vorsichtig vorgehen, sollte es allerdings keine Probleme geben. Ein gutes Mainboard lässt es unter anderem zu, dass Sie den Front Side Bus, die CPU-Spannung und den Multiplikator einstellen können – im besten Falle sogar per Menü im BIOS anstatt per Jumper. Wenn Sie zum Beispiel unsere Mainboard-Referenz Asus A7V nehmen, haben Sie all diese Möglichkeiten. Aber auch MSI, Epox und Abit bieten zuverlässige Übertakterboards an. Nun müssen Sie eine von AMD eingeplante Übertakterhürde nehmen. AMD hat den Multiplikator von Athlon und Duron nämlich festgelegt. Ein Duron 700 arbeitet standardmäßig beispielsweise mit 100 MHz Front Side Bus. Der Multiplikator sorgt nun für den endgültigen Betriebstakt des Prozessors. Um also auf 700 MHz zu kommen, wird der Multiplikator des Mainboards auf „7x“ eingestellt – zusammen mit den 100 MHz Front Side Bus ergibt das dann 700 MHz. Um den Multiplikator nun auf dem Mainboard frei einstellen zu können, müssen Sie sich lediglich mit einem angespitzten Bleistift bewaffnen. Mit diesem verbinden Sie wie im Bild beschrieben alle „L1-Brücken“ auf dem Prozessor. Bei einigen Prozessoren kann es sein, dass die L1-Brücken schon ab Werk verbunden sind. Ist das erledigt, sollten Sie sich um einen guten Kühler und Wärmeleitpaste (Arctic Silver, 39 Mark, [www.innovatek.de](http://www.innovatek.de)) kümmern. Ordentliche Kühlung ist die Grundlage für ein stabiles übertaktetes PC-System. Bestreichen Sie den CPU-Kern gleichmäßig mit etwas Wärmeleitpaste und befestigen Sie dann mit großer Vorsicht den Kühler. Zu viel Druck kann den Prozessorkern beschädigen. Vergessen Sie nicht, den Kühler auch mit Strom

zu versorgen. Um den 700-er Duron nun mit 900 MHz zu betreiben, stellen Sie den Multiplikator im BIOS oder per Jumper auf „9x“ (9 x 100 MHz = 900 MHz). Beim nächsten Bootvorgang sollte die CPU dann als 900-MHz-Prozessor erkannt werden. Sollte Ihr System abstürzen oder regelmäßig Fehlermeldungen ausspucken, dann ist die CPU entweder überhitzt oder bekommt zu wenig Strom. Eine höhere CPU-Spannung sorgt hier meist für Abhilfe, aber auch für mehr Prozessorwärme. Doch Vorsicht: Ein Duron arbeitet normalerweise mit einer Spannung von 1,6 Volt. Höher als 1,75 Volt sollten Sie nicht gehen. Der Athlon arbeitet mit 1,75 Volt – hier sollten Sie nicht mehr als 1,85 Volt anlegen. Arbeitet die CPU dann immer noch nicht optimal, dann setzen Sie den Multiplikator etwas herunter.

Bernd Holtmann

## Der Vergleich

Um wie viel Prozent ist ein 1.000er Athlon schneller als ein Duron 700?

CPU	PREIS	LEISTUNG
Duron 700	DM 209,- (0)	100,2 (0)
Duron 750	DM 259,- (+24%)	102,9 (+3%)
Duron 800	DM 319,- (+53%)	106,1 (+6%)
Athlon 750	DM 419,- (+101%)	110,8 (+11%)
Athlon 800	DM 479,- (+123%)	114,4 (+14%)
Athlon 900	DM 549,- (+163%)	121,5 (+19%)
Athlon 1.000	DM 869,- (+316%)	127,6 (+27%)

Die Leistung bezieht sich auf unsere Benchmark-Mittelwerte.

Testumgebung: Unreal Tournament 640x480x16, Direct3D, GeForce2 GTS, Asus A7V; Q3A-Demo 001, kein Sound, schnellste Einstellung



**MALERMEISTER** Verbinden Sie mit dem Bleistift diese Brückenkontakte. Ihr Bleistift sollte dafür unbedingt angespitzt sein.



**KORREKTUR** Mit diesem Schema korrigieren Sie Ihre Bleistiftzeichnung auf der CPU. Falsche Bleistiftstriche radieren Sie einfach weg.





eJay Studio – All in One Software  
für Audio- und MIDI-Mixing!  
Arrangieren, aufnehmen und ab-  
mischen wie die Profis. Realtime-  
Effekte, Video-Support und 2.500  
lizenzfreie Sounds inklusive.  
Erweiterbar über DirectX und  
VST-Plugins. Alles easy to use,  
alles per drag & drop. **All Songs  
composed, arranged, performed  
and produced by yourself!**

[www.eJay.de](http://www.eJay.de)  
Music is coming home.



HOMEMADE





# Für eine Hand voll Rad

**ThrustMaster 360 Modena Pro Racing Wheel** Das Ferrari-Lenkrad mit dem Ausstattungs-Plus.



**■ RUNDE SACHE**  
Das Modena 360 Pro gibt es auch in einer kleineren Version ohne Schalthebel.

**D**as neue Modena 360 Pro von ThrustMaster hat einiges zu bieten, denn hinter dem Lenker finden Sie nicht nur zwei Schaltwippen, sondern gleich vier. Zwei davon sind digital, die zwei anderen arbeiten analog und sind auch als Ersatz für die mitgelieferten Fußpedale denkbar. Vorne am Lenker befinden sich neben den zwei Steuerkreuzen auch zwei weitere Feuerknöpfe. Rechts davon finden Sie einen Zwei-Wege-Schalthebel, mit dem Sie flott die Gänge wechseln können. Die mitgelieferten Pedale werden zunächst an das Rad angeschlossen und dann per USB-Kabel mit dem PC verbunden. Das Lenkrad selbst und auch die Pedale sitzen bombenfest und sind selbst durch kurvenreiche Strecken nicht aus der Bahn zu bringen. Die Fußhebel der Pedale stehen sehr hoch und sind verschieden stark gefedert. Gut dosierte Gas- und Bremsaktionen sind aufgrund des langen Weges ein Kinderspiel. Dank der mitgelieferten Software können Sie bequem alle Achsen, Knöpfe und

Wippen konfigurieren. Dem Gas- und Bremspedal können Sie sogar separate Achsen zuweisen, wenn es ein Spiel erfordert. Das Lenkrad ist zwar etwas klein geraten, seine Gummierung macht diesen Nachteil aber wieder wett. Auch der Lenkradius ist mit 180 Grad zwar nicht gerade reichlich bemessen, dafür schlug sich das Modena im Test mit diversen Rennspielen aber sehr gut. In *Need For Speed: Porsche*, *Midtown Madness 2* und *Mercedes-Benz Truck Racing* sorgte das Modena für Spurentreue und gute Zeiten. (bh)

■ HERSTELLER ThrustMaster ■ PREIS Ca. DM 170,-  
■ WEBSEITE [www.thrustmaster.de](http://www.thrustmaster.de)  
■ TEL. 09122-8860

■ AUSSTATTUNG ..... Gut  
■ FEATURES ..... Befriedigend  
■ PERFORMANCE ..... Gut

**80%**  
**WERTUNG**

# Microsoft rüttelt wach

**Microsoft Force Feedback 2** Ein würdiger Nachfolger mit winzigen Schwächen.



**Der FF2 ist robust verarbeitet: Da rüttelt es nur, wenn die Motoren es auch wollen.**

**W**ie bei allen neuen SideWinder-Produkten ist die Installation schnell erledigt: Software installieren, Stromkabel in den Joystick und schließlich noch das USB-Kabel in den PC gesteckt, fertig. Durch sein Gewicht sorgt das integrierte Netz-

teil für bombenfesten Halt. Der Schubregler wurde etwas verschlimmbessert, denn er lässt sich nur mit Mühe vom Daumen allein bewegen. Sehr gut zu erreichen sind die acht Knöpfe und der vergrößerte Coolie-Hat - sie arbeiten arbeiten tadellos. Die Schubkontrolle, die Querachse und die zwei Joystick-Achsen arbeiten sehr präzise. Grobe FF-Effekte und Rückhaltkräfte werden in Spielen gut umgesetzt, ebenso wie sanfte Rüttler. Fazit: Der FF 2 ist ein robustes Stück Qualitätshardware. Da klappert es nur, wenn die eingebauten Motoren es auch wollen. Kleines Manko: Trotz des recht hohen Anschaffungswertes wird kein Spiel mitgeliefert. (bh)



■ HERSTELLER Microsoft ■ PREIS Ca. DM 240,-  
■ WEBSEITE [www.microsoft.de/sidewinder](http://www.microsoft.de/sidewinder)  
■ TEL. 089-31760

■ AUSSTATTUNG ..... Gut  
■ FEATURES ..... Sehr gut  
■ PERFORMANCE ..... Sehr gut

**WERTUNG** **88%**

# Nett

**Logitech iFeel MouseMan**

**S**einer optischen Maus hat Logitech einen Motor spendiert, der ihr Force-Feedback-ähnliche Rüttel-effekte ermöglicht. Dabei bleibt es nur bei einfachen Vibrationseffekten, die mal gröber und mal feiner ausfallen. Bisher wird nur *Black & White* diese Maus unterstützen. Die iFeel ist eher etwas für Spieler, die ein paar Mark übrig haben. (bh)



■ HERSTELLER Logitech ■ PREIS Ca. DM 130,-  
■ WEBSEITE [www.logitech.de](http://www.logitech.de)  
■ TEL. 089-894670

■ AUSSTATTUNG ..... Gut  
■ FEATURES ..... Gut  
■ PERFORMANCE ..... Gut

**WERTUNG** **81%**



Microsoft

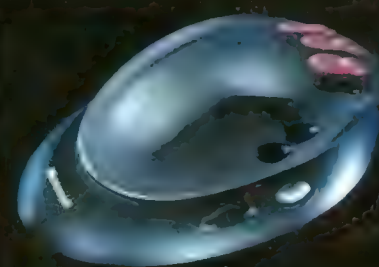


**DA STANDEN SIE VOR MIR  
UND STARRTEN MICH AN.  
HOCHINTELLIGENT UND WILD  
ZUGLEICH. ICH WAR ES,  
DER IHREM DASEIN EINEN SINN GEBEN SOLLTE.  
UND DAS TAT ICH:  
ICH BEFAHL IHNEN, WAFFEN ZU SCHMIEDEN.  
KATAPULTE ZU BAUEN, IHRE KÖRPER ZU TRAINIEREN  
UND REICHE ZU EROBERN.  
DAS ALLES KOSTETE MICH NUR  
EINEN KNOPFDRUCK AUF MEINEN  
MICROSOFT SIDEWINDER® STRATEGIC COMMANDER.**



Der neue SideWinder Strategic Commander: der Game Controller für Strategiespiele. Zusätzlich zur Maus eingesetzt, vereinfacht er die Ausführung umfangreicher Spielkommandos. Durch das Betätigen eines einzigen Buttons lassen sich bis zu 72 komplexe Tastaturabfolgen blitzschnell abrufen. Spielen Sie schneller und zeigen Sie dem Feind Ihre Macht mit links.

[www.microsoft.com/sidewinder](http://www.microsoft.com/sidewinder)



MICROSOFT  
**SIDEWINDER**  
GAME CONTROLLER

Weitere Microsoft SideWinder-Controller sind im Fachhandel erhältlich.



# Günstiger Rüttelstick

Logitech WingMan Force 3D Der günstige Force-Feedback-Joystick.



Die Kraftübertragung des Force 3D ist nicht optimal, dafür ist der Joystick sehr preiswert.



**DESIGNPREIS**  
Beim Design des Force 3D hat sich Logitech an den WingMan-Kollegen orientiert.

Der WingMan Force 3D ist nicht nur kleiner, sondern kostet auch weniger als sein Vorgänger. Mit Ausnahme des Force Feedback gleicht er äußerlich dem WingMan Extreme und hat - wie dieser auch - sieben programmierbare Tasten, eine Querachse sowie Schubregler,

Coolie-Hat (acht Richtungen) und einen USB-Anschluss. Ein mitgeliefertes Netzteil versorgt die Motoren mit Strom. Feinere Krafteffekte kommen nur schwach rüber und die Rückstellkraft ist per Standard deaktiviert. Wenn man diese auf das Maximum von 150 Prozent einstellt, wackelt der Stick oft ohne Zutun hin und her. Das mitgelieferte Spiel *Castrol Honda Superbike* unterstützt nur 3dfx-Grafikkarten und zeigt Besitzern von GeForce und Co. lediglich grobe Pixel in 256 Farben. Im Test mit *Starlancer* kamen die Effekte nicht so gut rüber wie beim Vorgänger. Wer Qualitätskompromisse eingehen kann, bekommt für 150 Mark einen günstigen FF-Joystick. (bh)

HERSTELLER Logitech PREIS Ca. DM 150,-  
WEBSEITE [www.logitech.de](http://www.logitech.de)  
TEL. 089-894670

AUSSTATTUNG .....Gut  
FEATURES.....Befriedigend  
PERFORMANCE.....Befriedigend

**WERTUNG**

73%

# Brett

Saitek PC Dash 2 Spielbrett

Die USB-Spielhilfe besitzt 35 Druckfelder, einen Coolie-Hat und eine Shift-Taste. Die Felder belegen Sie per Software mit einzelnen Tastaturfunktionen. Lästige Tastatureinsätze können Sie so abkürzen. Farbige Funktionsblätter für *Diablo 2* oder *Die Sims* liegen bei. Die Schaltkontakte sind für rasante Actionspiele allerdings zu schwerfällig. (bh)



**DRÜCK MICH**  
Für tastenlastige Spiele ist das Dash 2 eine Überlegung wert.

HERSTELLER Saitek PREIS Ca. DM 100,-  
WEBSEITE [www.saitek.de](http://www.saitek.de)  
TEL. 089-5467570

AUSSTATTUNG .....Gut  
FEATURES.....Befriedigend  
PERFORMANCE.....Gut

**WERTUNG**

77%

# Force Feedback fürs Gamepad

Logitech WingMan RumblePad Das Gamepad mit integrierter Kraftunterstützung.



Logitech hat mittlerweile seinen Hang zu kraftverstärkten Controllern entdeckt. Neben Force-Feedback-Mäusen und rüttelnden Joysticks stellen die Schweizer Controllerspezialisten auch ein Gamepad

mit Wackelfunktionen her. Das WingMan RumblePad ist ein USB-Gerät und besitzt neun Feuerknöpfe, die Sie durch die mitgelieferte Profiler-Software leicht mit Tastaturbefehlen belegen können. Über zwei zusätzliche Knöpfe können Sie die teils heftigen Krafteffekte abschalten oder zwischen zwei Betriebsmodi wechseln. Im Sports-Modus arbeitet der linke Analogstick wie ein digitales Steuerkreuz, im Flight-Modus wackelt er aber als analoger Joystick. Die beiden blauen Analogsticks liegen übrigens gut auf dem Daumen und lassen sich sehr präzise steuern. Selbst nach einer langen Partie *NHL 2001* ermüdet der linke Daumen kaum. Ein nettes Gimmick: der extravagante Schubregler über dem rechten Feuerknopf. Er lässt sich bequem mit dem rechten Daumen oder auch dem Zeigefinger bedienen

und ist besonders für Rennspiele zu empfehlen. In *Need for Speed: Porsche* zeigt das RumblePad aber seine wahre Wackelstärke. Da wird jeder Crash mit einem starken Rüttler quittiert, jede Unachtsamkeit in kräftige Schlingereffekte verwandelt. Ähnlich schüttelt sich das RumblePad in anderen Spielen mit Force-Feedback-Unterstützung. Für 80 Mark bekommen Sie mit dem RumblePad ein ergonomisches, kraftstarkes Gamepad, das auch vor Flugsimulatoren nicht zurückschreckt. (bh)

HERSTELLER Logitech PREIS Ca. DM 80,-  
WEBSEITE [www.logitech.de](http://www.logitech.de)  
TEL. 089-894670

AUSSTATTUNG .....Gut  
FEATURES.....Gut  
PERFORMANCE.....Gut

83%  
**WERTUNG**

Selbst nach einer langen Partie *NHL 2001* ist der linke Daumen immer noch nicht müde.

**STARKE HAND**  
Die Rumble-Effekte des neuen Logitech-Gamepads erinnern an die Dual-Shock-Funktionen der PlayStation.



HANDYS & ZUBEHÖR

## Ich hab 5.000 Klingeltöne. Wollen wir tauschen?

Dang Dang, die neuesten Klingeltöne, gibt's bei Xonio.com, dem Portal für mobile Kommunikation. Genauso wie Tests, Produkt News, tief informative Downloads, Tricks,

eine umfassende Kundenberatung und selbstverständlich einen kostenlosen SMS-Service. Aktuell, immersten Kontakt und niedrigste Preise. Also, mach dich bereit!

XONIO

DAS TOR ZUR MOBILEN WELT



# Das wünscht sich Ihr Monitor

Damit Weihnachten nicht nur seitens der Software ein Segen wird, haben wir in diesem Monat fünf Grafikkarten von 350 bis 1.250 Mark auf Herz und Nieren geprüft.

## Viel Leistung kostet viel!



**3D Blaster GeForce2 Ultra** Nur an Ausstattung wurde gespart, nicht an Leistung.

**S**ie sieht schon mächtig cool aus in ihrem edlen grünen Design: Auf dem Chip thront ein mächtiger Aktivlüfter, der fast einem Windrad Konkurrenz machen könnte, und die Speicherbausteine werden durch schicke Passivkühler in akzeptablen Temperaturregionen gehalten. Beim Platinenlayout der 3D Blaster GeForce2 Ultra hat sich Creative offensichtlich ganz an die Designvorgaben des Referenzlayouts von Nvidia gehalten – ebenso wie bei der Taktung. Der verbaute GF2-Ultra-Chip rechnet mit 250 MHz, während die 64 MByte DDR-SDRAM-Grafikspeicher mit 460 MHz (2x230 MHz) angesprochen werden. Und genau

da liegt der Hund begraben. Bei den Grafikkarten mit GF2 GTS hat man bereits gesehen, dass die Übertaktung des Grafikchip-Taktes nicht allzu viel Zusatzleistung bringt. Bei höherem Speichertakt sieht das allerdings anders aus. Diesen Vorteil nutzt auch die 3D Blaster GeForce2. Seitens der Ausstattung hält sich Creative etwas zurück. Im Karton finden Sie lediglich noch einen Software-DVD-Player und die Vollversion des Actionspiels *MDK 2*. Die Installation der 3D Blaster GF2 Ultra verlief trotz des großen Stromhunger ohne Probleme. Die Treiber-Software lässt sogar Hobby-Übertaktern einige Tuning-Möglichkeiten. Das

einzigste Manko von Creatives Ultra ist die mangelnde Anschlussfreude, denn an der Karte befindet sich lediglich ein analoger D-Sub-Monitorausgang. (bh)

■ HERSTELLER Creative ■ PREIS Ca. DM 1.250,-  
■ WEBSEITE [www.creative.com](http://www.creative.com)  
■ TELEFON 0130-815101

■ AUSSTATTUNG .....Befriedigend  
■ FEATURES .....Sehr gut  
■ PERFORMANCE .....Sehr gut

**92%**  
**WERTUNG**

## Der Radeon-Nachwuchs

**Radeon 32 MB DDR** Kaum langsamer als die Version mit 64 MByte Grafikspeicher

**D**er mit 164 MHz getaktete Radeon-Grafikchip hat wegen seiner Rechenarchitektur einige Vorteile gegenüber der Konkurrenz. In einem Taktzyklus bekleistert er nämlich zwei Pixel mit jeweils drei Texturen. Das ist besonders in anspruchsvollen und effektlastigen Spielen von Vorteil. Ferner unterstützt der Radeon neue Grafik-Features, wie dreidimensionale Texturen und realistischere Hautbewegungen durch Vertex Skinning. Dabei ist ATI ein Vorreiter, denn aktuelle Spiele unterstützen diese Effekte noch nicht. Außerdem beherrscht der Radeon alle Bump-Mapping-Techniken, was ihn bereits bei aktuellen Spielen in eine gute Ausgangsposition versetzt.

Auf der Leistungsseite kann die „kleine“ Radeon durchaus mit der 64-MB-Version mithalten. Bis zu einer Auflösung von 1.024 x 768 (16 Bit) leisten beide nahezu das Gleiche. Erst ab 32 Bit fährt die 64-MB-Radeon in der Auflösung bis zu 20 Prozent höhere Werte ein. Das liegt unter anderem an den 32 MByte zusätzlichen Speicher. Als Zubehör liegt der kleinen Radeon ein Software-DVD-Player bei. Über den TV-Ausgang der Radeon 32 können Sie DVD-Filme dann auch bequem in der Flimmerkiste anschauen. Alles in allem ist die Radeon 32 kaum langsamer als die Radeon mit 64 MByte Grafikspeicher. Mit 650 Mark Anschaffungskosten ist sie rund 120 Mark

günstiger. Mit Rechnerunterstützung ab 700 MHz ist die Radeon 32 dank zukunftsweisender Grafikeffekte und T&L-Unterstützung also eine gute Alternative zur GeForce2 GTS. (bh)

■ HERSTELLER ATI ■ PREIS Ca. DM 650,-  
■ WEBSEITE [www.atl.com](http://www.atl.com)  
■ TELEFON 089-665150

■ AUSSTATTUNG .....Gut  
■ FEATURES .....Gut  
■ PERFORMANCE .....Gut

**88%**  
**WERTUNG**



# Der Festtagstipp für unsere Fungemeinde.

Damit's auch für eure Freunde ein funtastisches Weihnachtsfest wird: unser Geschenkservice! comicfriends.com hat sie: die Fun-Elite. Auf mehr als 5.000 comicware-Produkten. Klick rein, klick's an, kauf ein, hab Fun!

## COMICFRIENDS.COM

one-stop shop for never-ending fun



Bei uns findet ihr:  
The Simpsons,  
Looney Tunes,  
Disney, South Park,  
Star Wars, Pokémon,  
Peanuts, Sesam-  
straße, Tabaluga,  
Der Bär im großen  
blauen Haus.

™ & © 2000 Warner Bros.

## Genius 5-Kanal Sound Du glaubst du spielst im Kino

**Genius**  
[www.genius.kye.de](http://www.genius.kye.de)



5.1 Kanal PCI-Soundkarte  
im Paket enthalten



### SW-5.1 Surround

Echten Kinosound kannst du jetzt mit dem Genius SW-5.1 Surround System erleben. Zusammen mit der im Paket enthaltenen PCI Soundkarte, die die Wiedergabe auf fünf Kanälen unterstützt, können DVDs im Audioformat Dolby® Digital 5.1 abgespielt werden, bei dem drei Frontboxen, zwei Surroundboxen und eine Box für Bass getrennt angesteuert werden. Neben dem realistischen Surround Sound beherrscht die Soundkarte auch andere wichtigen Formate wie A3D, Direct-Sound3D, Q3Dinteractive und Soundbeschleunigung. Die Leistung der Lautsprecher ist mit jeweils 5 Watt RMS für Surround- und Frontboxen, sowie 20 Watt RMS für den Subwoofer mehr als ausreichend und bietet sehr guten Klang ohne Klirren.



### MaxFighter F-33D

Der MaxFighter F-33D ist mit Immersions I-Force Technologie ausgerüstet und bietet Force Feedback in allen PC-Spielen, die diese Funktion unterstützen. Der MaxFighter F-33D besitzt zehn Feuer-tasten, digitale Schub- und Ruderkontrolle sowie einen 8-Wege Coolie-Hat.

**Spiele Platz 2**

ComputerBild Spiele 11/2000

10/2000 Testurteil: Sehr Gut

PC Action 8/2000: Gesamturteil 81%



GameStar 9/00

### SpeedWheel Force Feedback

Racing-Lenkrad mit Force Feedback Funktion. Das SpeedWheel-FF ist mit sechs Tasten, zwei Schaltwippen hinter dem griffigen Lenkrad und einer stabilen Pedaleinheit ausgestattet. Die Tischbefestigung wird mit einem Schraubzwingensystem an der Arbeitsplatte realisiert. Angeschlossen wird das SpeedWheel-FF wahlweise am USB- oder am Seriellen Port.

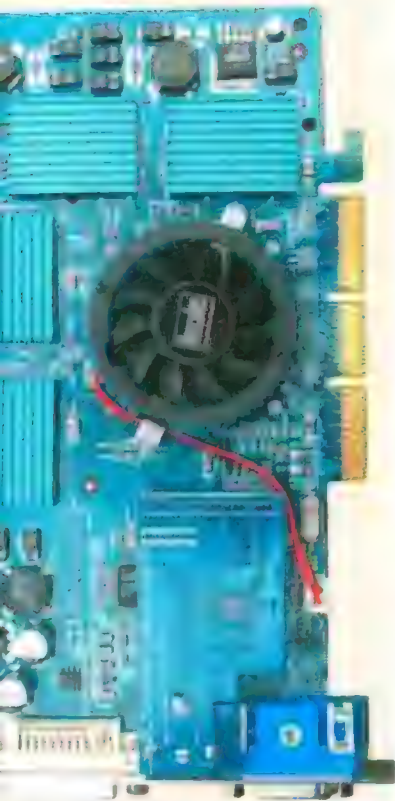


Netzwerk • Multimedia  
Eingabegeräte

**Genius**  
Info: (02173) 9743-27  
Fax: (02173) 9743-17  
[www.genius.kye.de](http://www.genius.kye.de)

Genius ist ein eingetragenes Waren-  
zeichen der KYE Systems Corp.  
© 2000 KYE Systems Europe GmbH





# Der Ausstattungsmeister



**3D Prophet II Ultra** Ebenso teuer wie Creatives Ultra, hat aber eine bessere Ausstattung.

Die 3D Prophet II Ultra arbeitet mit derselben Taktung wie die restliche GeForce2-Ultra-Konkurrenz: 250 MHz Chiptakt für den Grafikchip und 460 MHz (2 x 230 MHz) für den DDR-Speicher. Den mitgelieferten Software-DVD-Player können sie in Verbindung mit dem TV-Ausgang der Karte benutzen, um DVD-Filme am Fernseher anzuschauen. Dank des mitgelieferten S-VHS-Kabels können Sie auch andere Monitor-signalen auf einem Fernseher oder einem Videorekorder ausgeben. Auf zusätzliche Spiele müssen Sie aber verzichten. Hercules hat der Karte noch einen analogen D-Sub-Monitoranschluss sowie einen DVI-Ausgang für digitale Monitore spendiert. Die Treiber-Software von Hercules beher-

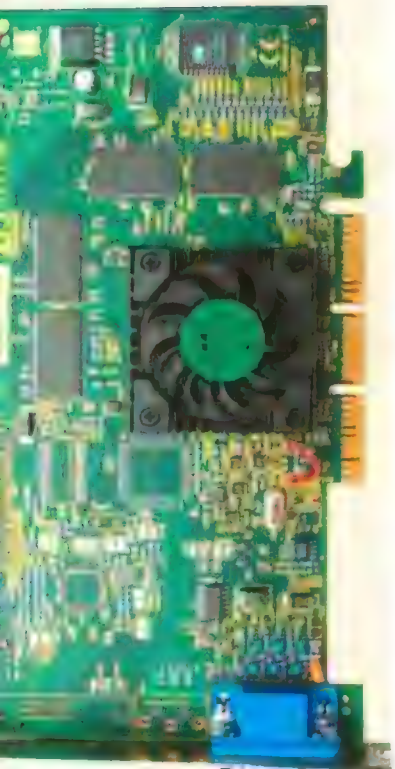
bergt ein sehr nützliches Tweak-Tool, das diverse Kantenglättungs-einstellungen und die Übertaktung von Chip und Speicher ermöglicht. Bei unseren Übertaktungsversuchen lief der Grafikspeicher auch noch bei 500 MHz ohne Probleme. Bei noch höherer Taktrate wurde die Karte allerdings zu heiß. Aber warum sollten Sie nun zu einer GeForce2 Ultra greifen, wenn eine GeForce2 GTS auch reicht? Die Ultras können sich lediglich in sehr hohen Auflösung bei 32 Bit Farbtiefe von ihren GTS-Kollegen absetzen. Aber auch die Rechner-Performance ist wichtig. Auf einem Pentium III 500 ist eine Ultra im Durchschnitt (bei 1.024 x 768 Pixeln in 32 Bit) nur schlappe 3 % schneller als eine Ge-

Force2 MX (ca. DM 375,-). Auf einem Athlon 1.000 sind es 38 %. Fest steht auf jeden Fall, dass die 3D Prophet II Ultra zusammen mit einem Gigahertz-PC das derzeit wohl flotteste Gespann für Spiele darstellt. (bh)

HERSTELLER Hercules PREIS Ca. DM 1.250,-  
WEBSEITE [www.hercules.com](http://www.hercules.com)  
TELEFON 09122-8860

AUSSTATTUNG.....Gut  
FEATURES .....Sehr gut  
PERFORMANCE .....Sehr gut

**93%**  
WERTUNG



# Die Rechenalternative

**Vivid!** Trotz vergleichsweise schwacher Taktung erlangt die Vivid! einen guten Mittelplatz.

Man könnte sagen: „Sehr spartanisch!“, wenn man einen Blick auf die theoretischen Werte der neuen PowerVR3-Karte wirft. Die Vivid! verwendet den Kryo3D-Chip und die gleiche Berechnungstechnik wie die bisherigen PowerVR-Grafikkarten. Chip und Speicher arbeiten dabei lediglich mit 115 MHz, die haben es aber in sich. Durch das Tile-Based-Rendering wird das darzustellende Bild in kleine Rechtecke unterteilt, die dann einzeln berechnet werden. Dabei müssen keine Tiefeninformationen im Z-Puffer verwaltet werden und somit werden ordentlich RAM-Bandbreite und Grafikspeicher gespart. So weit die Theorie. In der Praxis schlägt die

Vivid! die Voodoo4 4500 knapp, kostet sogar 50 Mark weniger und hat noch eine WinDVD-Version im Gepäck. Eine ernsthafte Alternative zu den MX-Karten ist die neue PowerVR-Karte aber nicht. Dazu fehlt der Vivid! die Geometrie-Einheit, die in T&L-optimierten Spielen für Geschwindigkeit sorgt. Außerdem skaliert sie mit steigenden Megahertz der CPU nicht so gut wie die MX-Karten. Wer mit der Vivid! gern die Kanten seiner Spiele glätten möchte, muss hierfür gehörige Geschwindigkeitseinbußen in Kauf nehmen. Dabei greift die Karte wie auch die GeForce2-Kollegen auf das so genannte Supersampling zurück. Dabei wird jedes Einzelbild in mehrfa-

cher Größe berechnet und dann mit einem bilinearen Filter auf die Ausgangsaufösung heruntergerechnet. Die Vivid! ist für solche Rechenakrobatik aber nicht ausgelegt. (bh)

HERSTELLER VideoLogic PREIS Ca. DM 350,-  
WEBSEITE [www.videologic.com](http://www.videologic.com)  
TELEFON 06103-93470

AUSSTATTUNG.....Gut  
FEATURES .....Befriedigend  
PERFORMANCE .....Gut

**81%**  
WERTUNG

Die Ultras können sich lediglich in sehr hohen Auflösungen bei 32 Bit Farbtiefe von ihren GTS-Kollegen absetzen.

## Lohnen sich teure Grafikkarten wirklich?

In dieser Tabelle haben wir für Sie den Preis und die Leistung der getesteten Grafikkarten untersucht. Als Grundlage für die Leistung haben wir den Durchschnitt unserer durchgeführten Benchmarks genommen.

GRAFIKKARTE	HERSTELLER	PREIS	LEISTUNG PIII 500	LEISTUNG PIII 750	LEISTUNG PIII 1.000
Vivid!	VideoLogic	DM 350,-	34 (0)	41 (0)	44 (0)
GF2 MX 175/166	Diverse	DM 375,- (+7%)	39 (+14%)	48 (17%)	51 (16%)
V4 4500	3dfx	DM 400,- (+14%)	32 (-6%)	33 (-20%)	34 (-23%)
Radeon 32	ATi	DM 650,- (+86%)	38 (+12%)	51 (+24%)	60 (+36%)
V5 5500	3dfx	DM 660,- (+89%)	37 (+9%)	48 (17%)	58 (+31%)
GF2 GTS 32	Diverse	DM 700,- (+100%)	42 (+24%)	57 (+39%)	66 (+50%)
Radeon 64 ViVo	ATi	DM 950,- (+170%)	39 (+14%)	55 (+34%)	64 (+45%)

Wir haben die Leistung durch unsere Benchmarks festgelegt. Als Ausgangswerte haben wir die durchschnittliche Leistung bei Unreal Tournament und F.A.K.K. 2 zur Hand genommen, beides mit 1.024 x 768 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe.



TERRATEC® 

neuer\* sound, der alle begeistert.

clever gear for a smart world

Wer die Musik liebt, schwört auf Soundkarten und AudioSysteme von TerraTec. Zum Beispiel auf den genialen Newcomer EWX 24/96 – mit ultra rauscharmer Signalverarbeitung, optischer Digitalschnittstelle und zukunftsweisender 24 Bit/96 kHz-Technologie. Oder auf die DMX Xfire 1024, die laue PC-Töne in satten 3D-Sound verwandelt – digital rein und raus inklusive. Da kommen nicht nur bis zu vier Lautsprecher, sondern auch eingefleischte Spielerherzen mächtig auf Touren. Die ultimativen SoundSysteme von TerraTec gibt's bei Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Vobis und im Onlineshop [www.mediax-direkt.de/terratec/](http://www.mediax-direkt.de/terratec/) sowie im gutsortierten Fachhandel.

Mehr Informationen: [www.terratec.net](http://www.terratec.net)

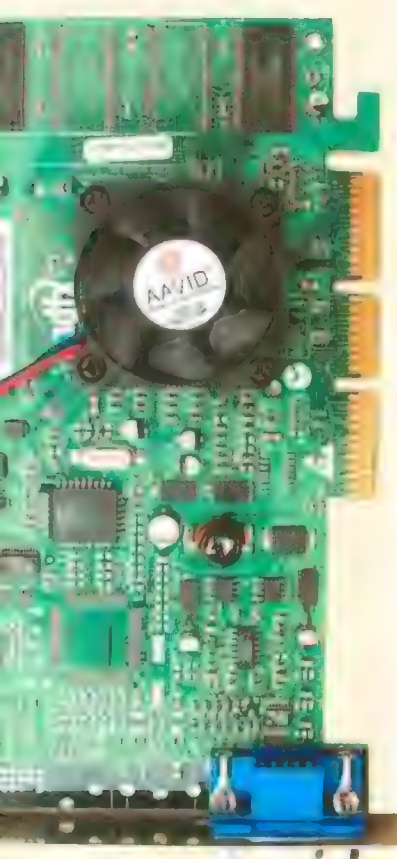
\* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen

SoundSystem DMX Xfire 1024  
DM 129,-<sup>1</sup>



\* AudioSystem EWX 24/96  
DM 399,-<sup>1</sup>





# Minimal-Voodoo

**Voodoo4 4500** Die langsamste Voodoo mit VSA-100-Chip.

Die Magie im Hause 3dfx lässt langsam nach. Um auch gegen die günstigen MX-Karten konkurrieren zu können, zaubert 3dfx nach der Voodoo5 5500 noch einmal eine Grafikplatine aus dem Hut – diesmal aber nur mit einem der flexiblen VSA-100-Chips. Chip- und Speicher-Takt der V4 4500 liegen bei 166 MHz. Dass man lediglich einen VSA-100 für die Rechenarbeit einsetzt, schlägt sich natürlich nicht nur im Preis nieder, sondern auch in der Leistung. Softwareseitig steht die sparsame Zauberkarte recht arm da, denn auf DVD-Software oder zusätzliche Spiele hat man verzichtet. Im Grafikkartenmenü lässt sich dennoch die zweifache Kantenglättung aktivieren. Leider rechnet nur ein Grafikchip auf der Platine, mit aktiviertem zweifachen Anti-Aliasing können Sie schnelle Actionspiele also gleich vergessen, weil die Performance sehr stark einbricht. Hier fehlt eindeutig der zweite Rechenchip, über den die V5 5500 verfügt. Bei den Benchmarks ist uns aufgefallen, dass die Grafikkarte nur bei CPUs mit bis zu 700 MHz zu emp-

fehlen ist. Darüber hinaus lässt sich aus der V4 4500 nicht mehr Leistung herausquetschen. Schnellere CPUs machen mit der Mini-Voodoo also keinen Sinn, denn selbst auf einem Gigahertz-Rechner würde die Grafikkarte die gleiche Performance bringen. Als Einstiegerskarte wählen Sie besser eine GeForce2 MX. Sie verfügt bereits über Hardware T&L. Wenn Sie noch ein paar Mark mehr übrig haben, können Sie auch zur Radeon 32 MB DDR greifen, denn die ist nicht nur schneller, sondern besitzt einen TV-Ausgang und hervorragende DVD-Wiedergabeeigenschaften. (bh)

- HERSTELLER 3dfx ■ PREIS Ca. DM 400,-
- WEBSEITE [www.europe.3dfx.com](http://www.europe.3dfx.com)
- TELEFON 01805-177617

- AUSSTATTUNG .....Befriedigend
- FEATURES .....Befriedigend
- PERFORMANCE .....Gut

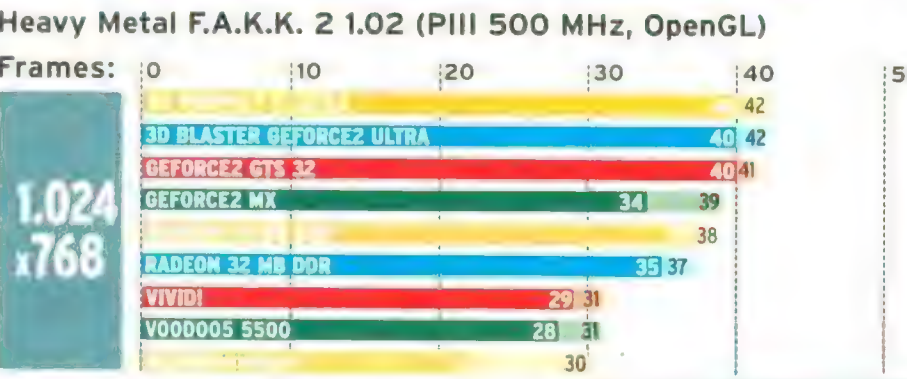
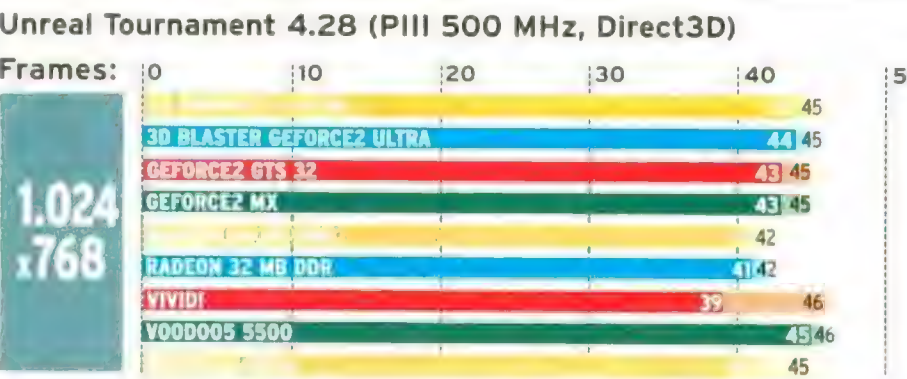
**71%**  
**WERTUNG**

# Die Zukunft

Ein grundsätzliches Problem der meisten zukünftigen Grafikchips wird die Speicheranbindung sein. Der Grund ist offensichtlich. Man kann die Taktfrequenz der Grafikchips zwar immer höher ansetzen, das bringt effektiv aber nichts, wenn die berechneten Daten nicht flott genug in den Grafikspeicher gelangen. VideoLogic und ATi haben bereits interessante Wege erarbeitet, wie man den Datentransfer zwischen Chip und Speicher gering halten kann. Bei VideoLogic und der PowerVR-Technik wird das Tile-Based-Rendering angewandt, bei dem wirklich nur die sichtbaren Flächen berechnet werden. ATi spart hingegen Bandbreite zwischen Grafikchip und Speicher, indem sie ihre Hyper-Z-Technik in den Radeon implementiert haben. Aber was macht die Konkurrenz? 3dfx werkelt zunächst erst einmal am „Specter“, einem neuen Grafikchip mit externem Geometriechip, während Nvidia den NV20 (GeForce3) für die Xbox von Microsoft entwickelt. Stellt sich nur noch die Frage, ob Radeon II und der G800 von Matrox da mithalten?

## Der Mittelklasse-PC

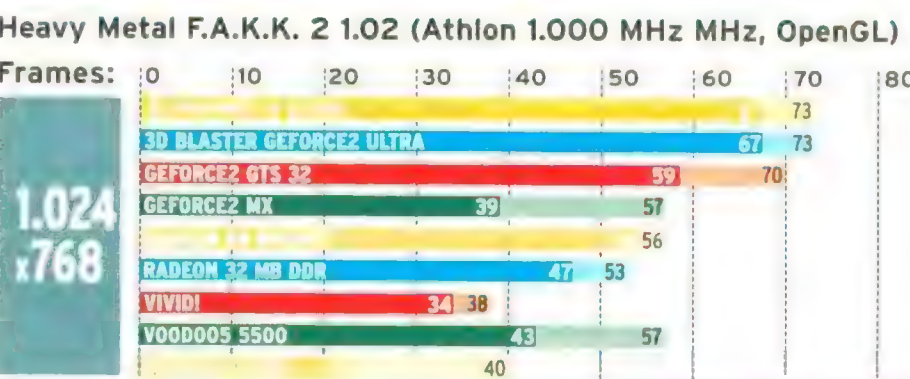
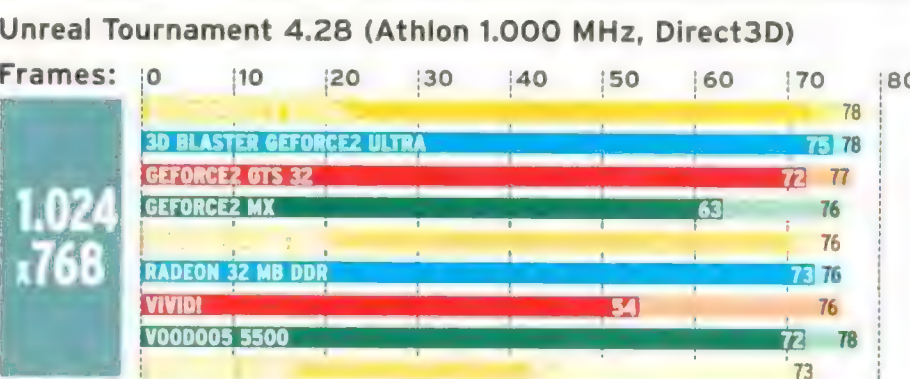
Wir haben folgende Grafikkarten auf einem Pentium III 500 getestet.



In Unreal Tournament liegen alle Grafikkarten nahezu gleichauf. In Heavy Metal F.A.K.K. 2 können sich die Platinen mit Hardware T&L von Voodoo und Vivid! absetzen. Da die Werte der GeForce2-Karten (GTS und MX) bei allen Karten identisch waren, haben wir dort nur einen Wert gewählt.

## Der High-End-Rechner

Diese Grafikkarten haben wir in einem Athlon-1.000-System geprüft.



Die GeForce2 Ultra kann sich trotz des hohen Preises nicht von der günstigeren GeForce2 GTS absetzen. In Unreal Tournament zeigen sich bei einigen Karten erste Lähmungserscheinungen. Bei F.A.K.K. 2 liegen Voodoo4 4500 und die Vivid! weit abgeschlagen hinter dem restlichen Feld.



# HERRSCHER DES OLYMP ZELUS

VON DEN ENTWICKLERN VON CAESAR III UND PHARAO

DER NEUE AUFBAUSTRATEGIEHIT VON  
WAHRHAFT GÖTTLICHEM AUSMASS



HERRSCHER DES OLYMP: ZEUS  
ENTFÜHRT SIE IN DIE SAGEN-  
UMWOBENE WELT DES  
ANTIKEN GRIECHENLAND.



7 großartige Kampagnen entführen Sie in das alte Griechenland,  
wo die Götter noch unter den Menschen wohnen.



Verbesserte Spielsteuerung und -übersicht durch eine  
komplett neu überarbeitete Bedienungsfläche.

**SIERRA**  
www.sierra.de



ERBAUEN SIE GROßARTIGE STADTSTAATEN, KÄMPFEN SIE AN DER SEITE HISTO-  
RISCHER HELDEN GEGEN FURCHTERREGENDE UNGEHEUER UND VERBÜNDEN  
SIE SICH MIT DEN GÖTTERN ZUM RUHME IHRER STADT. ERLEBEN SIE HAUT-  
NAH DIE AUFREGENDESTEN ABENTEUER DER GRIECHISCHEN MYTHOLOGIE.



# Alte Karte, neuer Sound!

Unsere Tipps zeigen Ihnen, wie Sie noch mehr aus Ihrer SoundBlaster Live! herausholen können.

## WAS IST ...?

### ■ EAX

Environmental Audio Extensions: der 3D-Soundstandard von Creative

### ■ LIVE!WARE

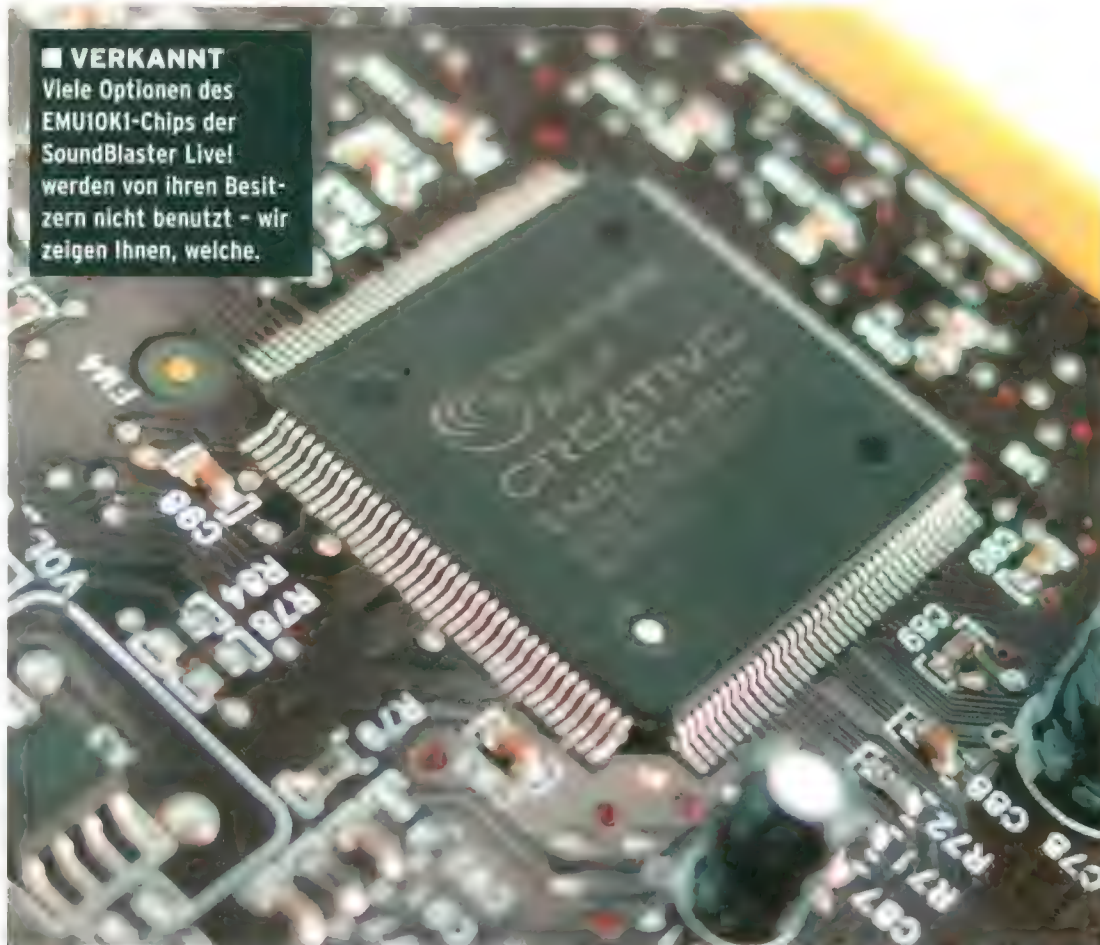
Ein kostenloses Treiber- und Softwarepaket für alle SoundBlaster-Live!-Karten

### ■ SOUNDFONT

Klanginformationen für die Wiedergabe von Musikdateien im MIDI-Format - werden im Hauptspeicher gelagert

### ■ VERKANNT

Viele Optionen des EMU10K1-Chips der SoundBlaster Live! werden von ihren Besitzern nicht benutzt - wir zeigen Ihnen, welche.



**Viele Spieler wissen gar nicht, was für ein Potenzial noch in ihrer Soundkarte steckt!**

Wenn seit der letzten Installation des Rechners schon einige Zeit vergangen ist, sollten Sie die Treiber und die Software der SoundBlaster Live! mal wieder aktualisieren. Alle Treiber vor der Version 4.11.01.0711 haben nämlich mit einigen Bugs zu kämpfen. Zunächst laden Sie sich die Software von [www.soundblaster.com/liveware](http://www.soundblaster.com/liveware) herunter. Im Menü Drivers besorgen Sie sich dann noch das Treiberupdate wobei die Downloads nach dem jeweiligen Betriebssystem sortiert sind. Die Update-Datei heißt `sblw9xup.exe` und ist rund fünf MByte groß. Wenn Sie die Datei gestartet haben, aktualisiert Sie Ihren SBLive!-Treiber auf v4.11.01.0711.

Wenn Sie an Ihre SBLive! vier Lautsprecher anschließen, können Sie mit WinDVD authentischen Surround-Sound erleben. Dies unterstützt aber nur die Multi-Channel-Version von WinDVD. Wenn die entsprechende Option nicht im Programm-Menü vorhanden ist, dann besitzen Sie die Stereo-Version. Die Ausgabe über vier Lautsprecher aktivieren Sie in WinDVD unter Eigenschaften/Audio. Zusätzlich müssen Sie auch im AudioHQ der Live!Ware im Menüpunkt Speaker die Ausgabe auf vier Lautsprecher umstellen. Über den S/PDIF-Ausgang können Sie alternativ direkt einen Dolby-Digital-Decoder mit Sounddaten versorgen, denn auch diese Option wird von WinDVD unterstützt.

Der verbesserte Prozessorkern des Pentium III (Coppermine) arbeitet mit der Live!Ware 2.1 der SBLive! nicht gern zusammen. Bei allen Pentium-III-Prozessoren ab 600 MHz (SECC2) und ab 500 MHz (FC-PGA) sorgen die Treiberversionen 4.06.614 und 4.06.700 der Datei `EMU10K1.VXD` für Probleme. Um das Problem zu beheben, installieren Sie einfach die Live!Ware 3.0.

Mit Environmental Audio können Sie auch älteren Spielen 3D-Sound verpassen. Mit den bereits vorgeschichteten Effekten Game 3D sorgen Sie für tolle Effekte, die Sie auch auf den Sound von Audio-CDs legen können. Dazu gibt es verschiedene Einstellungen wie Pop, New Age oder Heavy

Metal. Im sogenannten AudioHQ unter Environmental Audio können Sie Änderungen vornehmen.

Bei der Installation richtet Creative für die SBLive! stets einen Treiber für die SB16- und die DOS-Emulation ein. Die SB16-Emulation belegt einen IRQ (Interrupt) in Ihrem System. Wenn Sie diesen Interrupt für andere Geräte brauchen, können Sie ihn sich mit der Option „Allow LPT Interrupt Sharing“ auch sparen. Diesen Schalter finden Sie im Gerätemanager unter Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Gerätemanager. Beim Eintrag „Sonstige Creative Geräte“ wählen Sie dann die „Creative SB16-Emulation“ aus und klicken auf Settings. Durch diese Option teilt sich die Karte den Interrupt nämlich mit dem Druckeranschluss und macht so den ursprünglich besetzten frei für andere Geräte. Sollten Sie definitiv nie unter DOS spielen, dann entfernen Sie den Emulator ganz aus Ihrem System. Statt Settings klicken Sie auf Allgemein und aktivieren dort das Kontrollfeld „In diesem Hardwareprofil deaktivieren“. Anschließend entfernen Sie den Haken aus dem Feld „In allen Hardwareprofilen vorhanden“ und schließen das Fenster. Nun starten Sie das Programm `sysedit` (Start/Ausführen) und entfernen in der Datei „Autoexec.bat“ die Zeilen `C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBEINIT.COM` sowie `SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6`. Zusätzlich löschen Sie dann noch die Datei `SBEINIT.COM` im Installationsverzeichnis der Creative-Software.

PCI-Soundkarten besitzen keinen eigenen Speicher und greifen für die Wiedergabe von MIDI-Dateien auf so genannte Soundfonts im Hauptspeicher zurück. Darin sind die Klänge aller Instrumente gespeichert, die beim Systemstart von der Festplatte in den Hauptspeicher geladen werden. Standardmäßig belegt diese Klangdatei rund vier MByte, allerdings werden mit der Soundkarte auch zwei Alternativen mitgeliefert: Die eine ist lediglich zwei MByte groß, die andere rund acht MByte. Die zwei-MByte-Version sorgt dabei noch für ausreichend gute Klangqualität. Im AudioHQ der Live!Ware finden Sie unter SoundFont diverse Einstellungen zu den MIDI-Bänken. Unter Options können Sie auch die Größe des dazu benutzten Arbeitsspeichers einstellen. So sparen Sie zusätzliche MByte Hauptspeicher.

Bernd Holtmann



**DURCHLEUCHTET** Mit der LiveWare! 3.0 können Sie alle möglichen Einstellungen Ihrer SoundBlaster Live! verändern.



# DAS EINZIGE PLAYSTATION- MAGAZIN IM UNIVERSUM MIT DVD!



>> Play Zone kommt jetzt jeden Monat mit DVD:  
Mit Videos, Reportagen, Tipps&Tricks, Spielelexikon,  
Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten  
und und und. Das alles für kosmische 8,90 DM!

>> **PLAY ZONE – DAS PLAYSTATION-  
MAGAZIN DER NEUEN GENERATION.**







**Weitere PC Games Classics:** **DM 29,95\*** Die Abenteuer des Indiana Jones +++ Dark Secrets of Africa +++ Star Wars™: Behind the Magic™ **DM 34,95\*** The Dome Games Vol. I **DM 39,95\*** Star Wars™: Force Commander +++ N.I.C.E. 2 King Size +++ LucasArts Zehn Adventures **DM 49,95\*** Indiana Jones und der Turm von Babel +++ Star Wars™: Episode I Racer +++ X-Beyond the Frontier

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

Vertrieb: **RUSHWARE** GmbH A **THQ** COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

\*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.



# Du willst es doch auch...



**300% SPIELSPASS**  
**FÜR DM 29,95\***



America



Auf dem PC Cowboy und Indianer spielen? Das Echtzeitstrategiespiel *America* von Data Becker macht's möglich! Sie werden zurückversetzt in die Zeit des Wilden Westens und erleben in 40 an die wahre Geschichte angelehnten Missionen die harten Auseinandersetzungen der Indianer mit

den weißen Siedlern noch einmal hautnah mit. Geschicktes Ressourcen-Management gehört in diesem klassischen Echtzeitstrategie-Titel ebenso zu den Aufgaben des Spielers wie der strategisch ausgeklügelte Umgang mit mächtigen Kampfverbänden.

**Spielsteuerung:**  
Im Spiel können Sie jederzeit ein Menü aufrufen, indem Sie die W-Taste drücken. Ansonsten wird mit der Maus gesteuert.

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[4]	Links	[6]	Rechts
[8]	Vorwärts	[2]	Rückwärts
[Leer]	Aktion	[Shift]	Knien/Krabbeln
[A]	Ausrüstung	[S]	Waffenmenü

■ Benötigt: Pentium II 266, 32 MB RAM  
■ Empfohlen: Pentium II 333, 64 MB RAM  
■ 3D-Unterstützung: Keine

Battle Isle 4



**Spielsteuerung:**

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[Kamera]	Kamera	[Shift]	Zoom
[Leer]	Basis/Kampf	[Einheitenwahl]	Einheitenwahl

■ Benötigt: Pentium II 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte  
■ Empfohlen: Pentium III 450, 128 MB RAM  
■ 3D-Unterstützung: Direct3D

Blair Witch 2



**Spielsteuerung:**

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[Bewegungsricht.]	Bewegungsricht.	[Schießen]	Schießen
[Objekte benutzen]	Objekte benutzen	[Leer]	Waffe ziehen

■ Benötigt: Pentium II 266, 64 MB RAM  
■ Empfohlen: Pentium III 450, 128 MB RAM  
■ 3D-Unterstützung: Direct3D

Bleifuß Off-Road



**Spielsteuerung:**

Taste	Aktion
[Vorwärts/rückwärts (bremsen)]	Vorwärts/rückwärts (bremsen)
[Links/rechts]	Links/rechts

■ Benötigt: Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte  
■ Empfohlen: Pentium II 400, 64 MB RAM  
■ 3D-Unterstützung: Direct3D, OpenGL, Glide

El Dorado



**Spielsteuerung:**

Taste	Aktion
[Spielfigur bewegen]	Spielfigur bewegen
[Aktion]	Aktion

■ Benötigt: Pentium 266, 32 MB RAM  
■ Empfohlen: Pentium II 350, 128 MB RAM  
■ 3D-Unterstützung: Direct3D

Elite Force Holomatch



**Spielsteuerung:**

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[Blickrichtung]	Blickrichtung	[Vorwärts]	Vorwärts
[Bewegungsricht.]	Bewegungsricht.	[Schießen]	Schießen

■ Benötigt: Pentium II 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte  
■ Empfohlen: Pentium III 500, 128 MB RAM  
■ 3D-Unterstützung: Direct3D, OpenGL

Unreal Tournament v348



Neben dem indizierten Shooter Q3A von id-Software genießt *Unreal Tournament* das höchste Ansehen unter Genrefans. Wer sich noch nie aufregende Gefechte in den zahlreichen Arenen geliefert hat, darf anhand dieser neuen Demoversion in den Titel reinschnuppern.

**Spielsteuerung:**

Taste	Aktion
[Vorwärts]	Vorwärts
[Rückwärts]	Rückwärts
[Links ausweichen]	Links ausweichen
[Rechts ausweichen]	Rechts ausweichen
[Nach links wenden]	Nach links wenden
[Nach rechts wenden]	Nach rechts wenden
[Spielfigur lenken]	Spielfigur lenken
[Primärfeuer]	Primärfeuer
[Alt] / [U]	Sekundärfeuer
[Leer]	Springen
[Enter]	Inventar aktivieren
[Shift]	Rennen ein-/ausschalten
[1] bis [0]	Waffenwechsel
[Zur nächsten Waffe wechseln]	Zur nächsten Waffe wechseln
[U]	Durch das Inventar scrollen

■ Benötigt: Pentium 233, 32 MB RAM  
■ Empfohlen: Pentium III 500, 128 MB RAM  
■ 3D-Unterstützung: Direct3D, Glide



## FIFA 2001



Die FIFA-Reihe simuliert nicht nur Beifallstürme im Stadion, sondern ruft selbstige auch bei den Käufern hervor. Letztere dürfen dank der Demo zu *FIFA 2001* entscheiden, ob der jüngste Nachkomme der Serie sein Geld wert ist oder ob es der Vorgänger auch tut. Eines werden Sie schnell heraus-

finden: Grafisch hat *FIFA 2001* deutlich zugelegt und sieht einfach umwerfend aus. Die Steuerung mit dem Gamepad ist vorkonfiguriert.

### Spielsteuerung:

Taste	Aktion
← → ↶ ↷	Bewegungsrichtung
[S]	Passen
[D]	Schießen
[W]	Sprinten
[A]	Heber
[Q]	Weiter Pass
[Shift] (links)	Springen
[E]	Abschirmen
[D]/[Alt]	360°-Drehung

- Benötigt: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte
- Empfohlen: Pentium III 450, 128 MB RAM
- 3D-Unterstützung: Direct3D, Glide

## Pizza Connection 2



### Spielsteuerung:

Wird komplett per Maus gesteuert. Über das Icon-Menü auf der rechten Bildschirmseite wird das Inventar ausgewählt.

- Benötigt: Pentium II 266, 64 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 400, 128 MB RAM
- 3D-Unterstützung: Keine

## STCC2



### Spielsteuerung:

Taste	Aktion
← →	Vorwärts/rückwärts bzw. bremsen
← →	Links/rechts
[Leer]	Handbremse

- Benötigt: Pentium 266, 32 MB RAM, 3D Grafikkarte
- Empfohlen: Pentium II 450, 128 MB RAM
- 3D-Unterstützung: Direct3D

## Pro Rally 2001



### Spielsteuerung:

Taste	Aktion
← →	Vorwärts/rückwärts bzw. bremsen
← →	Links/rechts
[Leer]	Handbremse

- Benötigt: Pentium II 233, 64 MB RAM, 3D Grafikkarte
- Empfohlen: Pentium III 500, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: Direct3D, Glide

## Venom



### Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[W] [X]	Vorwärts/rückwärts	[Leer]	Springen
[A] [D]	Links/rechts	[Strg]	Schießen
[R]	Nachladen	[Y]	Ducken

- Benötigt: Pentium II 300, 64 MB RAM
- Empfohlen: Pentium III 500, 128 MB RAM
- 3D-Unterstützung: Direct3D

## Warm Up!



### Spielsteuerung:

Taste	Aktion
← →	Vorwärts/rückwärts bzw. bremsen
← →	Links/rechts
[Shift] [Strg]	Gang hoch/runter
[+]	Turbo

- Benötigt: Pentium 233, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 300, 128 MB RAM
- 3D-Unterstützung: Direct3D

## Zeus

Wer sich bereits mit *Cäsar 3* oder *Pharao* die Nächte um die Ohren geschlagen hat, wird an *Zeus* seine helle Freude haben. Den Aufbaustrategen erwarten neue Spielideen, aufpolierte Grafik und eine verfeinerte Benutzeroberfläche. Was in den ersten Spielminuten eher beschaulich beginnt, wird schnell selbst gewieft Auf-



baukünstler fordern. Naturkatastrophen und unzufriedene Bürger fordern Ihre ganze Aufmerksamkeit. Dank der guten Steuerung sollte das aber kein Problem für Sie darstellen. In der Demo können sich Zweifler von der Güte des Titels überzeugen: Eine ganze Mission ist spielbar.

### Spielsteuerung:

*Zeus* wird komplett per Maus gespielt. Über das Icon-Menü auf der rechten Bildschirmseite können Sie die einzelnen Gebäude und Verwaltungseinrichtungen auswählen. Das gesamte Menü ist in übersichtlichen Karteikarten geordnet und bietet Ihnen automatisch alle verfügbaren Bauoptionen an.

Taste	Aktion
[Mauskursor]	Objekte markieren/platzieren
[Mauskursor]	Auswahl aufheben

- Benötigt: Pentium 166, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium 266, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: Keine



# !chtung Hardware-Fans!

**Wer für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön PC Games Hardware ein halbes Jahr kostenlos.**

Überzeugen Sie Ihre Freunde von PC Games, dem großen PC-Spiele-Magazin. Als Dankeschön gibt's ein halbes Jahr kostenlos PC Games Hardware, das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer. PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware. Die monatliche CD-ROM ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was echte Spielefans für ihren PC brauchen. Oder Sie erhalten die Spielesammlung „The Dome Games“ mit „Anstoss 2 Gold“, „Civilization II“, „Mechcommander“, „Monopoly“, „Nice 2“.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:  
**COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm**

## PC Games im Abo:

### Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

### Praktisch

Lieferung per Post,  
Gebühr bezahlt der Verlag

### Prominent

Europas großes  
PC-Spiele-Magazin

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.  
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.), Ausland 138,-/Jahr, ÖS 900,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM,  
und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausg.), ÖS 1.435,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD  
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.), Ausland 138,-/Jahr, ÖS 900,-/Jahr)
- Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur eine ankreuzen)  
(Lieferung nur, solange der Vorrat reicht)

- ☐ **1/2-Jahres-Abo PCG Hardware** (Art.-Nr. 2035)
- ☐ **The Dome Games** (Art.-Nr. 2032)

**ÜBRIGENS:** Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

**Vertragsgarantie:** Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)  
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)





# Tipps & Tricks



Seite **197**

■ **FLUCHT VON MONKEY ISLAND**  
Wir begleiten Sie durch das vierte Abenteuer von Guybrush Threepwood.



Seite **203**

■ **FIFA 2001**  
Alle Jahre wieder FIFA und wie jedes Mal neue Tipps.



Seite **207**

■ **NO ONE LIVES FOREVER**  
Wir zeigen Ihnen, wie Sie sich als Geheimagent durch die verschiedenen Missionen schlagen.

Egal ob Rollenspiel, Adventure, Sport, Strategie oder Action: Diesen Monat ist wirklich für jeden etwas dabei. Wir wünschen viele spannende und erfolgreiche Spielstunden vor dem Weihnachtsfest. Bis zum nächsten Jahr!

## Tipps & Tricks

215	Baldur's Gate 2	.....Allgemeine Spielertipps
203	FIFA 2001	.....Allgemeine Spielertipps
197	Monkey Island 4	.....Komplettlösung
207	No One Lives Forever	.....Allgemeine Spielertipps
211	Zeus	.....Allgemeine Spielertipps

## Kurztipps

222	Baldur's Gate 2	.....Cheats
221	C & C Alarmstufe Rot 2	.....Kurztipp
222	NHL 2001	.....Kurztipp
222	No One Lives Forever	.....Kurztipp
224	Unreal	.....Cheats
221	Wizards & Warriors (englische Version)	.....Kurztipp
222	Zeus	.....Kurztipp



Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000, 11/2000
Anstoss 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Anstoss 3	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Baldur's Gate 2	Allgemeine Spieletipps	11/2000 - 1/2001
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Cultures	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Dark Project 2 - The Metal Age	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Dark Reign 2	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Spieletipps	5/2000
Deus Ex	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000 bis 11/2000
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Spieletipps	12/99
Die Sims	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
Euro 2000	Allgemeine Spieletipps	7/2000
F1 2000	Allgemeine Spieletipps	6/2000
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
FIFA 2001	Allgemeine Spieletipps	1/2001
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Ground Control	Allgemeine Spieletipps	8/2000
GTA 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Spieletipps	12/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
MDK 2	Komplettlösung	8/2000
Messiah	Komplettlösung	7/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	11/2000
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Spieletipps	6/2000
Need for Speed: Porsche	Streckenkarten	7/2000
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
NHL 2001	Allgemeine Spieletipps	12/2000
No one lives forever	Allgemeine Spieletipps	1/2001
Nox	Komplettlösung	4/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Planescape Torment	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Play the Games Vol. 3	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieletipps	9/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
SimCity 3000: Deutschland	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Silver	Komplettlösung	7/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Spieletipps	7/2000
Star Trek Voyager: Elite Force	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
Sudden Striko	Allgemeine Spieletipps	11/2000
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
UnrealEd 2.0	Allgemeine Tipps	11/2000
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000, 9/2000
Wheel of Time	Allgemeine Spieletipps	2/2000
Wizards & Warriors	Allgemeine Spieletipps	12/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99
Zeus	Allgemeine Spieletipps	1/2001

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

**DAS WICHTIGSTE:** Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

**Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?**  
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

**Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?**  
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

**Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?**  
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

**Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?**  
Das wäre wünschenswert - falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen“. Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

**In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?**  
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)  
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

**Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?**  
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbst gebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

**Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?**  
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: [tipps@pcgames.de](mailto:tipps@pcgames.de) (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

**Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?**  
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

**Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.**  
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

**Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?**  
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

**Was muss ich beim Einsenden beachten?**  
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.  
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).  
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA  
Redaktion PC Games  
Kennwort: Tipps & Tricks  
Roonstraße 21  
90 429 Nürnberg  
  
Oder per E-Mail an:  
[tipps@pcgames.de](mailto:tipps@pcgames.de)



# Flucht von Monkey Island

Das Warten hat ein Ende. Guybrush Threepwood treibt erneut sein Unwesen in den Weiten der Karibik.

## Wichtige Hinweise:

Alte Adventure-Veteranen kennen sich aus. Aber da sich nach der langen Durststrecke durchaus auch Ersttäter an Monkey Island versuchen werden, einige Worte vorweg:

Verderben Sie sich nicht den Spielspaß! Wer strikt nach unserer Lösung vorgeht, wird das Spiel in kürzester Zeit und mit minimalem Unterhaltungswert beenden. Schauen Sie nur dann in diese Lösung, wenn Sie wirklich festhängen und partout nicht weiterwissen. Die dazu nötige Portion Selbstdisziplin müssen Sie schon selber mitbringen. Um es Ihnen etwas leichter zu machen, geben wir zunächst Tipps, ohne gleich alles zu verraten.

### Wie spielt man ein Adventure?

**Sprechen Sie mit jeder Person ausführlich.** In den meisten Fällen sind wertvolle Hinweise in den Dialogen versteckt.

**Machen Sie sich Notizen!** Details, die auf den ersten Blick unwichtig erscheinen, können später enorm wichtig sein.

**Nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist.** Sobald Sie einen neuen Gegenstand haben, schauen Sie sich diesen im Inventar nochmals an.

**Wenn Sie feststecken, wiederholen Sie Dialoge und lassen Sie Ihre Fantasie spielen.** Die Rätsel sind fast alle mit gesundem Menschenverstand zu lösen. Oft müssen Sie eine Passage öfter probieren, um eine Regelmäßigkeit festzustellen.

**Wenn alles nichts hilft, schauen Sie in diese Lösung.**

Viele der Satzpaare reimen sich – aber es kommt primär auf den Inhalt an. Ihre Antwort muss zu der Beleidigung passen und diese entkräften (siehe Liste am Ende der Lösung).

**F**



**SCHIFF AHOI** Um nach Lucre Island zu kommen, brauchen Sie ein Schiff und die nötige Besatzung.

### Lucre Island

Hilfe: Ich bin im Tresorraum gefangen.

**1. Tipp:** Schauen Sie sich um! Sammeln Sie alles ein und erinnern Sie sich an Ihren Physikunterricht in der Schule.

**2. Tipp:** Vergessen Sie nicht, einen Blick in die Nummerntruhe zu werfen!

**3. Tipp:** Was passiert, wenn man Schwämme nass macht?

**4. Tipp:** Mit Schwert einen Spalt in die Tür machen. Schwämme hineinstopfen und mit dem Grog aus der Truhe übergießen.

Schauen Sie sich auf Lucre Island um. Sprechen Sie mit jedem und sammeln Sie Gegenstände ein. Machen Sie sich dann an die drei Aufgaben, um Ihre Unschuld zu beweisen.

### Das Beweisstück

Wie komme ich in die Bank?

**1. Tipp:** Da man Sie nicht durch die Tür lässt, müssen Sie einen anderen Eingang finden.

**2. Tipp:** Untersuchen Sie Fenster und Gullydeckel.

**3. Tipp:** Die Namen auf dem Gullydeckel sollten Sie schon einmal gehört haben.

### Auf dem Piratenschiff

Ich bin gefesselt ... was soll ich hier nur tun?

**1. Tipp:** Schauen Sie sich gut um. Es drängt sich förmlich auf: Nur ein Objekt ist auch nur ansatzweise in Ihrer Reichweite. Tipp: Guybrush ist ein hervorragender Fußballer.

**2. Tipp:** Pflanze umstoßen, Kohlenstück aufnehmen, dreihen und auf die geladene Kanone schießen!

### Erster Akt: Das Katapult

Wie stoppe ich das Katapult?

**1. Tipp:** Folgende Tipps gibt Ihnen der Schütze im Dialog: Er darf sich seine Essenspausen frei einteilen und eigentlich kann er nur gezielt auf den merkwürdigen Kaktus schießen.

**2. Tipp:** Wäre der Kanonier abgelenkt, könnten Sie das Zielsystem des Katapults manipulieren. Daraufhin würde der Schütze den Kaktus anvisieren. Schauen Sie sich das Gewächs gut an: Erinnert es in seiner Form nicht an etwas? Ach ja: Der Kanonier hat nichts zu essen. Waren Sie schon in der Bar und am Hafen?

### Fahrt nach Lucre Island

Die Zicke am Hafen will mir kein Schiff geben.

**1. Tipp:** Sie strahlen einfach zu wenig Autorität aus! Verschaffen Sie sich bei der Beamtin Respekt!

**2. Tipp:** Ihre Gattin ist schließlich Gouverneurin! Bitten Sie Elaine um Hilfe.

**1. Tipp:** Bieten Sie den beiden einen Job an.

**2. Tipp:** Regierungsjobs gibt es normalerweise im Regierungssitz.

**3. Tipp:** Carla und Otis wollen einen „launen“ Regierungsjob. Den nötigen Vertrag finden Sie in Elaines Haus an der Kommode neben dem Porzellan. Unterschreiben lassen und fertig.

Ich habe Carla und Otis gefunden, aber sie wollen meiner Crew nicht beitreten!

Wie schlage ich Herrn Käse?

Sie müssen stets eine Antwort auf die Beleidigung finden, die diese noch übertrifft.





NACHLASSVERWALTUNG Erinnern Sie sich stets daran, was Elaine Ihnen aufgetragen hat. In der Bank begegnen Sie zum ersten Mal dem Australier Mandrill. Beobachten Sie seine Reaktionen genau.

Ich finde in der Bank keine Beweise!

**1. Tipp:** Bringen Sie im wahrsten Sinne des Wortes "Licht ins Dunkel".

**2. Tipp:** Im Lichtkegel einer der Lampen sehen Sie einen Schatten! Untersuchen Sie ihn!

**3. Tipp:** Gehen Sie zu Deadeye Dave im Prothesengeschäft. Fragen Sie nach kostenlosen Artikeln. Die Namen auf dem Deckel müssen in die Geschichte eingeflochten werden. Die künstliche Haut ergibt mit dem Gully ein Trampolli!

Der wahre Täter!

Wie komme ich hinter die Identität des wahren Räubers?

**1. Tipp:** In den Gesprächen mit den Inselbewohnern sollten Sie bereits herausgefunden haben, dass es sich bei dem Täter um einen notorischen Dieb namens Pegnose Pete handeln muss.

**2. Tipp:** Pete trägt eine künstliche Nase. Diese kann man ausschließlich im Prothesenladen kaufen. Leider ist Deadeye Dave blind. Er hat aber eine feine, leider jedoch verstopfte Nase.

**3. Tipp:** Das Taschentuch aus der Bank trägt die Initialen P.P. Versuchen Sie, den Geruch des Tuches zu verstärken, damit Deadeye Dave seinen Kunden am Geruch erkennt.

Wie schaffe ich es, dass Deadeye Dave den Geruch erkennt?

**1. Tipp:** Sie müssen den Geruch des Taschentuchs imitieren. Waren Sie schon bei Hugo, dem Parfümverkäufer?

**2. Tipp:** Bei Hugo können Sie einen leeren Zerstäuber ergattern. Jetzt müssen Sie die nötigen Zutaten finden, um den Geruch von Pete hinzubekommen.

**3. Tipp:** Pete wohnt im Sumpf. Das Taschentuch riecht nach geräuchertem Fisch und Blumen.

Wie komme ich an die Kundenkartei von Pegnose Pete?

**1. Tipp:** Finden Sie heraus, wie das File-Retrieval-System funktioniert. Probieren Sie herum. Fällt Ihnen etwas auf?

**2. Tipp:** Der Kundenname ist bei jedem Spiel anders, aber er besteht immer aus Vor-, Mittel- und Nachname.

Beispiel gesagt, dass Ihr Duft wie "Bob Z. Zeetop" riecht, müssen Sie die Kombination Hase, Banane, Banane einstellen.

**3. Tipp:** Das erste Rad steuert den Anfangsbuchstaben des Vornamens, das zweite den des Mittelnamens und das dritte den des Nachnamens. Die Symbole stehen jeweils für einen Teil des Alphabets. Der Hase sorgt für die ersten Buchstaben, die Palme für die nächsten usw. Hat Ihnen Deadeye Dave nun zum

Okay ... Pete ist im Sumpf, aber wie benutze ich die Wegbeschreibung?

**1. Tipp:** Auf dem Zettel finden Sie Himmelsrichtungen und Uhrzeiten.

**2. Tipp:** Sie brauchen eine Uhr, um sich im Sumpf zu rechtezufinden.

**3. Tipp:** Die Uhr müssen Sie den beiden Schachspielern am Dock abhocken.

nen Sie die Uhr nehmen. Wenn sich beide streiten, können Sie die Uhr abhocken. Bei seinem Zug abhocken. sich auch der dünne Spieler der Bank steht. Jetzt lässt sein Gegner auf Brittany aus Spieler. Er sagt Ihnen, dass also nochmals mit dem dicken Spieler ist nicht ohne weitere die Figur fallen. Der dünne nen Sie ihn abhocken. Er lässt gerade einen Zug macht, können während eines Gespräches dem dicken Spieler an. Sobald **4. Tipp:** Fangen Sie mit ren müssen. mehrsrichtung, in die Sie fahren. zusammen mit der Himmelsrichtung, in die Sie fahren müssen. Sie auf dem Zettel wie finden Sie auf dem Zettel wie ändert sich die Uhrzeit. Diese dem Abschnitt des Sumpfes auf das Floß im Sumpf. In je **5. Tipp:** Stellen Sie die Uhr

Hilf! Wie geht es am Tor im Sumpf weiter?

**1. Tipp:** Nein, es ist keine optische Täuschung. Sie begegnen sich selber in der Zukunft. Achten Sie darauf, das Raum-Zeit-Kontinuum nicht durcheinander zu bringen.



ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT Maßen Sie sich bloß nicht an, in den Ablauf der Zeit zu pfuschen!



**2. Tipp:** Passen Sie gut auf, was sich beim ersten Treffen abspielt!

**3. Tipp:** Notieren Sie genau den Verlauf der ersten Begegnung. Was wird gesagt und welche Gegenstände werden ausgetauscht? Bei der zweiten Begegnung müssen Sie einfach das Gespräch samt Austausch von Gegenständen in exakt der gleichen Reihenfolge von der anderen Seite her spielen.

Wie fange ich Pegnose Pete?

**1. Tipp:** Sie müssen den Schuft aus seinem Haus locken. Erinnern Sie sich an die Geschichte, wie Pete seine Nase verlor!

**2. Tipp:** Vor dem Haus steht ein Käfig. Wenn Pete herausläuft, müsste man ihn irgendwie zu Fall bringen.

**3. Tipp:** Hühnerschmalz (Gefängnis) auf die Fußmatte schmeieren und Ente durch das Fenster werfen.

## Die Beute

Wo soll ich nach der Beute suchen?

**1. Tipp:** Petes Auftraggeber kennt das Versteck. Sprechen Sie ihn auf die Beute an.

**2. Tipp:** Irgendwie stinken die ausgestopften Tiere in seiner Villa – sorgen Sie für Abhilfe.

**3. Tipp:** Mandrill nimmt stets einen Spazierstock mit. Versuchen Sie, den Stock so zu manipulieren, dass er eine Spur hinterlässt.

**4. Tipp:** Sprühen Sie eines der ausgestopften Tiere mit dem Parfüm von Hugo ein. Jetzt steht Mandrills Stock zur Reparatur im Stock-Laden.



**GEHILFEN** Der bössartige Mandrill ist der einzige Kunde des Stockladens. Nutzen Sie das aus.

Wie komme ich an die Termiten ran?

**1. Tipp:** Sie brauchen ein hochwertiges Holz, um die Tierchen anzulocken.

**2. Tipp:** Schauen Sie sich im Prothesengeschäft um.

**3. Tipp:** Deadeye Dave hört es, wenn Sie sich an den Waren zu schaffen machen. Lenken Sie ihn akustisch ab.

**4. Tipp:** Musikbox mit Dave benutzen und dann schnell aus dem Korb den roten Holzarm stibitzen. Mit dem Arm können Sie die Termiten klawen. Bringen Sie die Termiten am Spazierstock an. Jetzt können Sie erneut Mandrill auf die Beute ansprechen und ihm zu dem Versteck folgen.

Ich bin am Versteck. Was nun?

**1. Tipp:** Schauen Sie sich um. Hinter den Bäumen!

**2. Tipp:** Guybrush kann ewig lang die Luft anhalten. Tauchen Sie ab!

**3. Tipp:** Hinter den Bäumen finden Sie den Geheimzugang zum Ausstellungsraum. Drücken Sie auf den Knopf. Tauchen Sie im tiefen Wasser ab.

Hilfe! Ich sehe nichts!

**1. Tipp:** Locken Sie die leuchtenden Fische an. So bringen Sie Licht ins Dunkel.

**2. Tipp:** Köder bleiben in ScupperWare-Dosen länger frisch. Legen Sie den Köder in die Dose aus der Bank.



**BEWEISLAST** Pegnose Pete ist gefangen, doch ohne die Beute kann er nicht überführt werden.

**3. Tipp:** Einen Köder in die Dose legen. Unter Wasser die Dose öffnen. Schatz und Schraube mitnehmen und bel-

des dem Inspektor zeigen.

## Zweiter Akt

Wo finde ich die Voodoo-Dame?

**1. Tipp:** Gehen Sie in den Voodoo-Laden. Die „Bedienung“ kommt erst auf einen „Fingerzeig“.

**2. Tipp:** Sie müssen am Finger des Tisches ziehen.

Wo finde ich das „blaue“ Geschenk?

**1. Tipp:** Suchen Sie alte Freunde auf.

**2. Tipp:** Besuchen Sie Meathook. Er erzählt Ihnen von einem Bild, das er einst als Geschenk gemalt hat. Jetzt gilt es, das übermalte Bild zu finden. Es hängt in der ehemaligen SCUMM-Bar.

Wie komme ich an das Bild ran?

**1. Tipp:** Wenn Sie das Wachs vom Bild herunter-



**GUYBRUSH IM RODEO-FIEBER** Wenn das nicht an die Westernwoche im Big-Brother-Haus erinnert. Nur wenn Sie dafür sorgen können, dass Guybrush den wilden Ritt besteht, kommen Sie weiter.



bekommen, ist es im Prinzip für seinen Besitzer wertlos.

**2. Tipp:** Nehmen Sie erst mal Platz und bestellen Sie sich eine warme Mahlzeit.

**3. Tipp:** Das brennende Boot erhitzt das Bild nicht genug, wenn es nur vorbeifährt.

**4. Tipp:** Benutzen Sie den Pinsel, um den Mechanismus zu blockieren. Jetzt müssen Sie noch in die Küche und den Grog in den Kessel schütten.

Was stelle ich jetzt mit dem ganzen Krempel an?

**1. Tipp:** Wo haben Sie eine Frau mit Ohrlöchern, jedoch ohne Ohrringe gesehen?

**2. Tipp:** Die Dame wirkt auf den ersten Blick sehr leblos.

**3. Tipp:** Benutzen Sie die vier Hochzeitsgeschenke mit der Gallionsfigur.

Jambalaya Island



**ANGEBER** Marco prahlt zwar herum, ist aber mit seinen eigenen Waffen zu schlagen.

Suchen Sie die Insel ab. Denken Sie stets daran, dass Sie auf der Suche nach den Teilen für die ultimative Beleidigung sind. Zeigen Sie jeder Person das Bild, um Hinweise zu erhalten. Untersuchen Sie auch das Nachbar-Atoll (Ruderboot benutzen!).

Die goldene Statue

Kann ich die Statue nicht einfach stehlen?

**1. Tipp:** Sie müssen den Weltmeister im Plankenspringen schlagen. Diebstahl funktioniert hier nicht.

**2. Tipp:** Fragen Sie Experten danach, wie Sie Ihren Sprung verbessern können.

**3. Tipp:** Hippie-Richter: Erklärt, wie Sie Marco imitieren. Alter Richter: Sie müssen „aerodynamischer“ werden.



**RICHTERSPRUCH** Die drei Punktrichter bewerten jeden Sprung. Um Ihre Stilnoten zu verbessern, sollten Sie herausfinden, worauf die einzelnen Juroren besonderen Wert legen.

Ich muss stromlinienförmiger werden!

**1. Tipp:** Setzen Sie sich etwas Spitzes auf den Kopf! Ihre Piratenbirne ist sonst einfach zu rund.

**2. Tipp:** Waren Sie schon in der Schule auf dem Atoll?

**3. Tipp:** Sie sind ein furchterregender Pirat. Glauben Sie wirklich, dass eine Umerziehung sinnvoll ist?

**4. Tipp:** Fallen Sie mit Pauken und Trompeten durch die Prüfung, um an die Narrenkappe zu kommen.

Wie bringe ich den Griesgram dazu, mir auch gute Noten zu geben?

**1. Tipp:** Fragen Sie ihn doch mal. Er ist bestechlich!

**2. Tipp:** Waren Sie bei Stan? Man sollte sich über Angebote immer informieren.

**3. Tipp:** Erpressen Sie den Richter. Er ist in der Broschüre mit einer Blondine abgebildet, obwohl er lang und breit von seiner rothaarigen Frau berichtet.

Ich bekomme von jedem Richter eine 10, aber beim Stechen schlägt mich Marco trotzdem.

**1. Tipp:** Sie können nicht besser werden. Aber Marco könnte schlechter werden.

**2. Tipp:** Marco erzielt seinen Vorteil beim zweiten Sprung durch das Babyöl.

**3. Tipp:** Benutzen Sie den gekauten Bagnet (Kaffee-Laden) vor dem Wettkampf mit dem Öl.

Der silberne Affenkopf!

Wie soll ich an den Kopf kommen?

**1. Tipp:** Die Tassen aus dem Restaurant sehen aus wie ein silberner Affenkopf!

**2. Tipp:** Sie können in der Micro-Groggery einen Gutschein gewinnen.

**3. Tipp:** Touristen sollten sich vor Taschendieben in Acht nehmen!

**4. Tipp:** Um an den Becher zu kommen, müssen Sie ein Imitat anfertigen!

**5. Tipp:** Kaffee-Laden: Becher von Touristin stehlen. Micro-Groggery: Leim (Stan) mit Sattel benutzen und Gutschein gewinnen. Gutschein lösen. Lassen Sie eine Karikatur von sich samt Becher anfertigen. Karikatur auf den gestohlenen Becher kleben und gegen das Original tauschen.

Der bronzene Piratenhut

Wie komme ich an das letzte Teil?

**1. Tipp:** Fachsimpeln Sie mit Touristen über die Sehenswürdigkeiten.

**2. Tipp:** Suchen Sie lebende Verwandte von einstigen Helden der Insel auf.

**3. Tipp:** Mit dem Touristen über die Piratenstatue sprechen. Jumbeaux Lafet auf dem Atoll besuchen.





**FALSCHUNGSSICHER?** Im Planet Threepwood bekommen Sie dank Gutschein einen tollen Affenkopf-Becher. Leider dürfen Sie das Prachtstück nicht mitnehmen. Ein Imitat müsste jedoch weiterhelfen.

Wie soll ich den Hut finden?

**1. Tipp:** Nutzen Sie die Papageien von Jumbeaux La-Feet.

**2. Tipp:** Sie brauchen ein Papageien-Lockmittel.

**3. Tipp:** Sorgen Sie doch mal in der Schule für Furore, um sich die Kiste anzuschauen.

Ich habe die Papageien. Aber ich weiß nicht, welcher ist!

**1. Tipp:** Da die Viecher nach jeder Frage fortfliegen, müssen Sie einen Weg finden, die beiden auseinander zu halten.

**2. Tipp:** Vielleicht können Sie eine vorübergehende Verhaltensänderung herbeiführen. Prost!

**3. Tipp:** Geben Sie einem Frage heraus, welcher die Wahrheit sagt, und finden Sie Grog. Finden Sie mit einer der Vögel den schwachen Herman ist keine große Hilfe! Er erinnert sich an nichts!

Ich kann den Felsen nicht bewegen!

**1. Tipp:** Die Felsen können unmöglich von Menschenhand bewegt werden.

**2. Tipp:** Der verrückte Admiral schießt, wenn er mehr als zwei Piraten erspäh!

**3. Tipp:** Die Atoll-Bewohner zeigen sich nie zu dritt. Aber der Admiral ist so verrückt, dass er auf alles schießt, was wie ein Pirat aussieht.

**4. Tipp:** Sie brauchen die beiden Puppen. Zeigen Sie dem Puppenspieler das Bild Wenn Sie mit den Puppen am Fels herumspielen, schießt der Admiral.

### Dritter Akt



**ALZHEIMER** So manche Behandlungsmethode ist recht ruppig. Aber: Wer heilt, hat recht.

**1. Tipp:** Fragen Sie ihn danach, was das Letzte ist, an das er sich erinnern kann.

**2. Tipp:** Hören Sie genau hin! Hängematte, Kopfschmerzen!

**3. Tipp:** Werfen Sie Herman die Kokosnuss an den Kopf! Jetzt wissen Sie, was Sie als Nächstes finden müssen.

Wie komme ich an die Milchflasche?

**1. Tipp:** Machen Sie eine „heiße“ Fahrt.

**2. Tipp:** Auf Monkey Island gibt es einen sehr vielseitigen Gegenstand. Alles Uner-

reichbare kann damit „gepflückt“ werden.

**3. Tipp:** Manövrieren Sie bei der Lavafahrt so, dass Sie am Felsen mit der Milchflasche rechts vorbeifahren. Sie müssen dazu als Erstes gegen den Stamm oben links fahren. Wählen Sie vorher den Bananepflücker (Schlucht) aus und benutzen Sie ihn im richtigen Moment.



**MURMELBAHN** Hier kommen Sie nur mit dem richtigen Timing weiter. Achten Sie auf Hinweise.

Was hat es mit dem Röhren-Rätsel auf sich?

**1. Tipp:** Sie kriegen keine Kugel ohne weiteres durch den mittleren Ausgang.

**2. Tipp:** Timing ist gefragt. Achten Sie auf Indikatoren für den rechten Zeitpunkt!

**3. Tipp:** Die Kugeln müssen sich treffen, um sich gegenseitig abzulenken.

**4. Tipp:** Die Wurzeln signalisieren, wann die nächste Kugel geworfen werden muss. Reihenfolge: rechts, Mitte, links, links. Jetzt kommen Sie durch eine Fahrt im Lava-Ström auf die andere Insel-seite. Die Palme sorgt für den Rückweg!

Wie komme ich an das Akkordeon?

**1. Tipp:** Der musikalische Affe bräuchte einen Ersatz, um das Akkordeon herzugeben.

**2. Tipp:** Überlegen Sie mal: Was ist das typische Affeninstrument?

**3. Tipp:** Kathedrale! Nach oben schauen!

**4. Tipp:** Schilde mit Bananepflücker holen und vor dem Affen benutzen.

Wie lerne ich die hohe Kunst des Monkey Kombat?

chen Gegner auf der Lichtung gewinnen, können Sie gegen Jojo antreten.

F



Beleidigungsarmdrücken

Wenn Sie den Wettkampf mit Herrn Käse möglichst schnell hinter sich bringen wollen, finden Sie hier die richtigen Kombinationen der Beleidigungen. Den späteren Beleidigungs-Schwertkampf gegen Mandrill können Sie übrigens nicht gewinnen!

Frage	Antwort
Ungh ... Memmen wie dich vernasch' ich zum Frühstück!	Grrr ... dann ist alles klar, Du bist deshalb so dick!
Ich habe Muskeln an Stellen, von denen du nichts ahnst.	Aagh! Zu schade, das keiner davon in deinen Armen ist.
Gib auf, oder ich zerquetsch' dich wie eine lästige Mücke.	Ungh, wenn ich mit dir fertig bin, brauchst du eine Krücke!
Meine Großmutter hat mehr Kraft als du Wicht.	Ungh ... Dafür habe ich in der Hand nicht die Gicht.
Nach diesem Spiel trägst du deinen Arm im Gips.	Aagh! Das sind große Worte für einen Kerl ohne Grips!
Aargh ... Ich zerreiß deine Hand in Millionen Fetzen.	Grrrgh! Ich wusste gar nicht, dass du so weit zählen kannst.
Aaargh ... Hey, schau mal da drüben!	Ungh! Ja, ja, ich weiß, ein dreiköpfiger Affe!
Aargh ... Ich werde deine Knochen zu Brei zermalmen.	Aagh! Ich werde mich wehren, bis die Griffel dir qualmen.
Ich kenne Läuse mit stärkeren Muskeln.	Aagh! Behalt sie für dich, sonst bekomme ich noch Pusteln.
Alle Welt fürchtet die Kraft meiner Faust.	Ungh ... Wobei mir vor allem vor deinem Atem graust.
Ungh ... Gibt es auf dieser Welt eine größerer Memme als dich?	Ungh! Sie sitzt mir gegenüber, also was fragst du mich!
Ungh ... Du bist das hässlichste Wesen, das Ich jemals sah ... grr.	Ungh. Mit Ausnahme von deiner Frau, so viel ist klar.
Ungh ... Viele Menschen sagen, meine Kraft ist unglaublich.	Ungh! Unglaublich erbärmlich, das sag ab jetzt ich!
Ungh ... Ich hab' mit diesem Arm schon Kraken bezwungen.	Ungh! Und Babys wohl auch, na, der Witz ist gelungen.
Ungh, ha ... Sehe Ich da Spuren der Angst in deinem Gesicht.	Ungh! Ha, ha! Das ist ein Lachen, du schwächlicher Wicht! Aargh!

Halten Sie sich einfach an das, was Ihnen Jojo sagt. Die Kombinationen sind bei jedem Spiel anders. Machen Sie sich eine Liste, in der Sie aufschreiben, wie Sie von jeder der fünf Positionen in die vier anderen wechseln. Sie müssen sich auch notieren, welche Stellung gegen welchen anderen Gegner wechseln, kommen Sie relativ schnell an die nötigen Kombinationen. Erst wenn Sie gegen die schwa-

wenn Sie ihm eine Banane geben.

3. Tipp: Sie können den Schalter am Ende der Mine nicht erreichen. Sie sind einfach zu groß!

1. Tipp: Tangpflücker ist eine unglückliche Übersetzung. Es ist ein Gerät, um Unkraut zu entfernen.

2. Tipp: Eignet sich besonders für hartnäckigen Bewuchs!

Bananen: Dreimal mit Bananenpflücker benutzen. Affenkopf: Bananenpflücker mit Nadel des Affen benutzen. Hut von Jojo mit Kopf des Affen benutzen. Mine: Timmy anlocken; Luke öffnen; Banane

AKT III + Das Ende!

Wie komme ich auf den Turm?

1. Tipp: Sie sind ein Affe! Es gibt nur eine Möglichkeit.

2. Tipp: Wirklich große Planke mit kleinem Turm benutzen und nach oben springen.

1. Tipp: Denken Sie um. Erinnern Sie sich an den Tipp, den Ihnen Jojo gab.

2. Tipp: Sie können den Kampf nicht auf gewöhnliche Weise gewinnen.

3. Tipp: Immer wenn Sie dransind, müssen Sie ein Remis erzwingen. Nach drei Mal gibt LeChuck auf!

Wenn Sie den steinernen LeChuck besiegt haben, können Sie sich genüsslich den Abspann anschauen. Letzter Tipp: Brechen Sie die Credits NICHT ab! Sie könnten etwas verpassen.

Florian Weidhase



OHNE FLEISS KEIN PREIS Sie müssen Monkey Kombat von Grund auf lernen, um zu gewinnen.

Was hat es mit dem Affenkopf auf sich?

1. Tipp: Erinnert Sie der Kopf nicht an etwas? Er ist silbern! Einen Hut haben Sie auch!

2. Tipp: Schauen Sie mal in die Nase. Was benutzt man auf Monkey Island, um an unerreichbare Dinge zu kommen?

Wie kommt Druck auf den Boiler?

1. Tipp: Schauen Sie sich in der Mine um.

2. Tipp: Timmy folgt Ihnen jeweils einen Bildschirm weit,



# FIFA 2001

Wie jedes Jahr schickt Sie EA Sports auf den Rasen, um virtuelle Bälle zu kicken. Wir helfen beim Umstieg.

**Jedes Jahr die gleiche Frage: Was kann man denn nun an FIFA noch besser machen? Und wie jedes Jahr beantwortet EA Sports die Frage eindrucksvoll. Wir geben Tipps zum neuesten FIFA.**

Ich bin Einsteiger, wie komme ich am besten ins Spiel hinein.

Ganz einfach: Picken Sie sich eine bärenstarke Mannschaft wie Lazio Rom oder Frankreich heraus und kicken Sie mit dieser Truppe in einem Freundschaftsspiel gegen ein echtes Luschenteam. Dafür empfehlen sich beispielsweise griechische Mannschaften oder Teams aus den Niederungen der schwedischen Liga. Auch alte Hasen sollten erst einmal ein Testspiel starten, denn das Spielfeld wurde deutlich vergrößert, der Spielaufbau ist deshalb ein anderer als bei FIFA 2000. Um alle Tricks Ihrer Kicker aus dem Eff-Eff zu beherrschen, sollten Sie ein Trainingsspiel gegen eine Mannschaft in Unterzahl starten. So haben Sie viel Platz auf dem Rasen.

Passkontrolle: Meine lieb gewonnenen Passstafetten aus FIFA 2000 funktionieren nicht mehr. Was tun?

Böse reingefallen, das „normale“ Passspiel funktioniert nur noch in wirklich sicheren Situationen, d. h., wenn der Anspielradar grün zeigt. Alle anderen Pässe sind ab sofort hochgradig von „Abfang-



**WIE IM ZIRKUS** Viele Tore fallen aus Fallrückziehern. Doppelklicken Sie also, was das Zeug hält.

jägern“ bedroht. Aber es ist auch hier Land in Sicht: Der neue Weg, um relativ sichere Pässe zu spielen, ist ein paradoxer: Sie müssen die Taste benutzen, die dem Mitspieler den Ball in den Fuß kickt. Dies ist fast immer von Erfolg gekrönt, außer wenn Sie einen wirklich unmöglichen Pass spielen wollen, d. h., wenn ein Gegner vor Ihnen steht.

Wann soll ich auf Abseits spielen und wann nicht?

Das Betätigen der Abseits-taste sollte Ihnen ins Blut übergehen. Durch das Herauslaufen Ihrer Spieler „verkleinern“ Sie das Feld und minimieren so den Spielraum des Gegners. Immer, wenn der gegnerische Goalie den Ball hat, sollten Sie auf die



**LOTTERIESPIEL** Zielen Sie beim Elfmeter immer in die Ecken und schießen Sie halbhoch.

Abseitstaste tippen, um die Spieler nach vorne zu bewegen. Ab der Mitte der gegnerischen Hälfte bringt dann der Druck auf die „Alle auf den ballführenden Spieler“-Taste zusätzlichen Druck. Achtung: Wenn Sie mit schwächeren Teams (Irland etc.) gegen die Cracks aus Italien, Brasilien, Frankreich und Co antreten, sollten Sie die Abseitsfalle fast gänzlich vergessen, da die gegnerischen Stürmer durch ihre überlegene Schnelligkeit eine Abseitsfalle im Handumdrehen zu einer Falle für Ihren Torwart werden lassen.

Was tue ich meinerseits gegen eine Abseitsfalle?

Wenn Sie bemerken, dass der Gegner mit Mann und Maus aus seiner Abwehr läuft, sollten Sie sofort jeden langen Pass vermeiden. Spielen Sie stattdessen „klein, klein“, also viele Querpässe im Mittelfeld, bis sich der Gegner wieder ein wenig zurückzieht. Dann können Sie wieder zu Ihrer Ursprungstaktik mit langen Pässen übergehen. Eine weitere Möglichkeit, eine Abseitsfalle bloß zu stellen, ist, durch den Einsatz eines schnellen Stürmers Alleingänge zu probieren. Dafür müssen Sie aber wirklich jeden Gamepad-Trick auf Lager haben.

Jedes Jahr das Gleiche? Wie erziele ich möglichst viele Tore?

Die erfolgreichste Art, ein Tor zu erzielen, ist schlichtweg seit Jahren im Grundsatz die gleiche: Vollführen Sie einen Flügellauf, „biegen“ Sie auf Höhe des fünf-Meter- raumes nach innen und schlagen Sie eine Flanke zum am Strafraum postierten Stürmer.



**ZEMENT ANRUHREN** Stellen Sie immer einen zusätzlichen Spieler in die Mauer, wenn der Gegner zum Freistoß antritt. Vor allem in Spielen gegen Mannschaften wie Brasilien werden Sie es benötigen.



Das klappt seit Jahren immer wieder und lässt den Gegner verzweifeln. Trotzdem gibt es bei der Version 2001 einige Einschränkungen: Es ist schwieriger geworden, einen Flankenlauf zu starten, denn der Gegner ist Ihnen immer auf den Fersen. Sie müssen also mindestens einen Trick perfekt beherrschen, um auf dem Weg die Seitenlinie entlang den Verteidiger abzuschütteln. Sie können auch mit ins „Leere“ geschlagenen Pässen auf den Flügeln einige Meter herausschlagen, die dazu reichen, bis zum Sechszehmeterraum zu laufen und dort hineinzuflanken. Dann spielen Sie hoch rein und ... – die Abwehr klärt! Dies geschieht in *FIFA 2001* viel häufiger, weshalb es unerlässlich ist, einen bärenstarken Kopfballspieler als Mittelstürmer aufzustellen.

Welche Grundtaktik soll ich anwenden?

Als ideale Grundtaktik hat sich ein offensives 4-3-3 erwiesen. Stellen Sie einen der drei Mittelfeldspieler ein Stück zurück, so dass er als eine Art Libero vor der Abwehr agiert. In der Viererkette sollten die beiden Außenverteidiger mit Drang nach vorn eingestellt werden. Dies ist immer ratsam, wenn man mit einer Viererkette spielt. Stellen Sie Ihr Team weit nach vorn und lassen Sie die Spieler Kurzpässe kicken. Eine Raumdeckung ist einer Manndeckung vorzuziehen, wenn Sie laufstarke Spieler in Ihren Reihen haben. Ansonsten sollten Sie Mann gegen Mann agieren. Dafür benötigen Sie auf jeden Fall Spieler mit guten Tackling-Werten.



**ALLER GUTEN DINGE** Drei Varianten sind vorgeben, Sie sollten aber eigene Eckensituationen herausarbeiten. Spielen Sie auf den kurzen Pfosten oder an die Strafraumgrenze zur Direktannahme.

Wie sieht die zweite und dritte Variante aus?

Die zweite IGM-Variante sollte ein 5-4-1 sein, bei der sowohl Außenverteidiger, als auch Mittelfeldspieler über die Flanken gehen können, um so Konter herauszuspielen. Installieren Sie zudem einen Libero. Stellen Sie dabei Ihre Mannschaft nicht komplett in die eigene Hälfte zurück, sondern lassen Sie den Regler im ersten Viertel stehen. Variante drei ist seit zwei Jahren nicht mehr ganz so wichtig, da man nicht mehr vier Stürmer aufstellen kann und somit nicht wesentlich offensiver als 4-3-3 spielen kann. Probieren Sie als dritte Möglichkeit einmal ein 3-4-3 aus, bei der der Mittelstürmer nach vorne gestellt wird und die Mittelfeldspieler auch über die Außen gehen. Sie

sollten aber trotz dieser Tipps immer darauf achten, was Ihre Mannschaft denn so kann. Es nützt nur wenig mit offensiv schwachen Spielern ein 4-3-3 zu spielen. Also: Immer einen Blick auf die Spielerwerte werfen und danach die eigene Strategie anpassen!

Das Feld ist jetzt viel größer, kann ich wirklich endlich mit einer echten Mauertaktik spielen?

Es geht auf jeden Fall besser und effektiver, als in den Vorjahren. Trotzdem bleibt die alte *FIFA*-Regel bestehen: Angriff ist die beste Verteidigung! Es schadet aber auf keinen Fall, einmal gegen eine sehr angriffsstarke Mannschaft wie Brasilien ein Freundschaftsspiel zu starten und sich nur in die eigene Abwehr zu stellen, um so Konter zu üben. Ein solches



**DAS IDEALE TOR** So funktioniert das ideale Fifa-Tor: Laufen Sie den Flügel entlang und Flanken Sie zum Mittelstürmer am Strafraum.



**SCHLENKER ERWUNSCHT** Um einen Alleingang vor dem Tor erfolgreich abzuschließen, müssen Sie vor dem Goalie einen Schlenker zur Seite machen.



Spiel ist nicht sehr kräfteaufwendend, kann also auch eingesetzt werden, wenn Ihre Spieler schon ausgepowert sind und Sie in Führung liegen.

Auf welche Attribute bei den Spielerwerten muss ich besonders achten?

Defensivspieler sollten stark in Sachen Passen, Tackling, Geschwindigkeit und Fitness sein, um so dem Gegner den Ball abnehmen zu können. Mittelfeldspieler müssen auf jeden Fall einen tollen Passwert besitzen, auch die Ballkontrolle ist wichtig, schließlich sind sie es, die die Stürmer in Position bringen. Bei Angreifern müssen vor allem zwei Werte hoch angesiedelt sein: Schnelligkeit und Kopfballstärke.

Was ist die beste Standard-situation?

Ecken waren seit jeher ideale Möglichkeiten, Tore zu erzielen. Es ist auch in diesem Jahr – sieht man einmal von Elfmetern ab – die erfolgreichste. Bei Freistößen sollten Sie neben den drei vorgegebenen Laufwegen (die sie mehrmals im Training üben sollten), vor allem auch eigene Varianten ausprobieren, wie z. B. kurze Querpässe vor der Mauer oder weite Schläge nach außen. Nur so können Sie gegen menschliche Mitspieler bestehen. Spielen Sie unberechenbar! Bei Ecken hat es vor allem Variante 1 in sich. Diese stellt eine gute Tormöglichkeit dar. Eine andere, eigene Variante sollte sein, auf den kurzen Pfosten zu flanken. Sehr effektiv sind Bälle, die mit viel Effet direkt aufs Tor geschossen werden. Verwertbare Abpraller sind dabei keine Seltenheit.

Pass- oder Schusstaste – welche ist bei Alleingängen die Richtige?

Beides kann zu Toren führen, doch seien Sie gewarnt: Wenn auch nur ein Mitspieler in der Nähe steht, wird ein



**PERFEKTE ANNAHME** Reagieren Sie schon beim Ballflug, um das Leder sicher zu bekommen.



**ALLE RAUS!** Hier sehen Sie eine Abseitsfalle in Perfektion. Die Bayern rücken raus und lassen Leverkusens Stürmer im Abseits stehen. Abseitsfallen sind gegen schnelle Stürmer aber riskant.

Druck auf die Passtaste zu einem Pass, statt zu einem Außenristschuss führen. Wenn Sie allein auf einen Goalie zulaufen, ist es ratsam, kurz bevor dieser auf Sie zuläuft, einen Schlenker zur Seite zu machen und dann mit der Schusstaste (nur kurz drücken!) abzuziehen. Laufen Sie nie gerade auf den Torwart zu!

Ein Tipp noch zu Angriffssituationen, in denen gleich mehrere Ihrer Spieler im Strafraum stehen: Schießen Sie nicht unbedingt aus allen Lagen auf das Tor, sondern denken Sie auch immer an den neben Ihnen postierten Spieler. Oft ist ein Querpas vor dem Tor einem Schuss aus spitzem Winkel vorzuziehen.

Wie soll ich im Abwehrbereich spielen?

Pressing macht die Räume eng, doch sobald der Gegner auf Ihre Hälfte zuläuft, sollten Sie schon den Befehl geben, dass zwei Spieler auf den ballführenden Mann gehen sollen. Bei der Manndeckung machen Sie so jedoch eine Anspielstation frei, also Vorsicht! Bei Freistößen sollten Sie immer auf einen Spieler umschalten, der nicht in der Mauer steht und ihn dann zu den anderen Spielern in die Mauer stellen. Postieren Sie bei Ecken Ihren Spieler an den kurzen Pfosten, wenn dort auch ein Gegner steht.

Wie lutsche ich dem Gegner den Ball ab?

Im Laufe der Jahre hat die FIFA-Reihe sich bemüht, das Grätschen derart gefährlich zu machen, dass man als Abwehrspieler mehr mit der Stochertaste agieren muss. Dies ist bei FIFA 2001 beinahe zur Vollendung gekommen. Eine Grätsche beschwört die Gefahr eines Fouls herbei und außerdem steht ein grätschender Spieler nur sehr behäbig wieder auf. Grätschen sollten Sie also nur noch im Notfall und wenn, dann von der Seite. Gänzlich vergessen können Sie die Z-Taste (Sidewinder), mit der Sie eine brutale Attacke fabrizieren. Sollten Sie nicht die Fouls abgeschaltet haben, führt dies fast immer zu einem Platzverweis.

Soll ich den Goalie herauslaufen lassen?

Kommt ein Spieler allein auf Ihren Torwart zu, ist das Herauslaufen nicht sinnvoll, da fast immer der Stürmer den Torhüter „überlupft“ und



**HACKE UND SPITZE** Üben Sie Übersteiger und weitere Dribbling-Tricks ausgiebig im Training.





**AUF IHN MIT GEBRÜLL** Ersticken Sie Angriffe im Keim, indem Sie per Taste zwei Spieler auf den ballführenden Gegner zulaufen lassen.



**IN DEN FREIEN RAUM** Sieht blöd aus, ist aber effektiv. Carsten Jancker passt in den freien Raum und hechtet anschließend selbst hinterher.

so einen Treffer erzielt. Herauslaufen ist nur dann nötig, wenn Sie beispielsweise den Ball vor dem Aus retten wollen. Auch, wenn der Spieler erst kurz nach der Mittellinie auf Ihr Tor zuläuft und schon keine Abwehrspieler mehr da sind, können Sie herauslaufen. Je länger die Distanz zum Tor, desto unwahrscheinlicher, dass der Stürmer per Lob ins Gehäuse trifft.

Wie baue ich das Spiel am besten auf? Langer Abschlag oder kurzer Pass?

Um den Spielaufbau wirklich richtig in der Hand zu haben, sollten Sie kurze Abwürfe auf nah am eigenen Tor postierte Abwehrspieler machen und dann per gepflegtem Kurzpassspiel in Richtung Mittelkreis vordringen. Lange Abschlüsse des Torhüters sind nur dann zu empfehlen, wenn Sie a) zurückliegen und die Zeit drängt oder Sie b) sich aus der Umklammerung des Gegners befreien wollen, um durchzuatmen. Ab dem Mittelkreis sollten Sie dann Ihre Mittelfeldstars derart agieren lassen, dass die Flügelspieler eingesetzt werden. Das Spiel durch die Mitte bringt fast nie Zählbares ein.

Wer wird denn gleich Rot sehen? Schiri abchecken!

Die meisten *Fifa*-Spieler kicken mit variabler, zufälliger Schiedsrichterstrenge. Das ist spannender, da jedes Spiel anders verläuft. Checken Sie bereits in den Anfangsminuten eines Matches die Strengkeit des Schiedsrichters ab, indem Sie einige Grätschen anbringen (die normalen, nicht die harten). Wenn Sie merken, dass er nicht einmal mit der Pfeife zuckt und keinen Freistoß gibt,

probieren Sie als Nächstes eine harte Grätsche. Klappt auch das ohne Einwand (bzw. lediglich mit einer gelben Karte), können Sie im gesamten Spiel ruhig härter zur Sache gehen. Wenn Sie im Saisonmodus- oder in Gruppenspielen agieren, sollten Sie alle Mittel ausprobieren, um gegen die Topteams auch mit Ihren Spitzenspielern antreten zu können. Handeln Sie sich also durch den Einsatz von harten Grätschen ruhig eine weitere gelbe Karte ein, um so eine Sperre Ihres besten Spielers in einem Match gegen ein schwachen Gegner absitzen zu können. Ist einer Ihrer besten Spieler gelb-rot-gefährdet, sollten Sie auf Grätschen ganz verzichten oder aber diesen

Gibt es die „Schwalben“-Taste gar nicht mehr? Wie schinde ich Elfmeter?

Spieler durch einen von der Ersatzbank ersetzen, um nicht in Unterzahl zu geraten.

Gegenfrage: Haben Sie jemals mit der Schwalben-Taste einen Elfmeter herausgeschunden? Na also! Die Taste ist abgeschafft, aber Elfmeter zu schinden, ist trotzdem möglich. Wenn Sie wissen, dass der Schiri jeden Mist pfeift, können Sie durch kleine Dribblings im gefüllten Strafraum schon die eine oder andere Grätsche und damit den Elferpfeif herausfordern. Trotzdem sollte dies nur eine Notlösung sein, wenn die Schussposition einfach zu schlecht ist, denn ein gut platzierter Schuss ist immer besser.

Thorsten Seiffert



**SCHÖNE FARBE, SCHIRI** Wenn Sie die Taste Z drücken, fliegen Sie fast immer vom Platz. Auch Grätschen mit Taste A sind nicht mehr das beste Mittel, den Ball zu bekommen. Stochern Sie lieber!



# No One Lives Forever

Wenn Sie schon immer einmal in Mr. Bonds Fußstapfen treten wollten, sind Sie bei diesem Spiel goldrichtig.

**In diesem 3D-Shooter der besonderen Art kommen Sie nicht nur durch stupides Ballern ans Ziel. Wahre Meister-spione operieren möglichst verdeckt und ohne großes Aufsehen zu erregen. Wir verraten Ihnen, auf was Sie achten müssen, um dieses Ziel zu erreichen.**

## Spionage-Ausbildung

Wie sollte ich  
No One Lives  
Forever spielen?

Nehmen Sie sich Zeit, den Trainingslevel ausführlich auszuprobieren. Auch wenn Sie *No One Lives Forever* in klassischer 3D-Shooter-Manier spielen können (feuern, was das Zeug hält) – Das Spiel wird wesentlich reizvoller, wenn Sie versuchen, sich an den Gegnern unbemerkt vorbeizuschleichen und still und leise vorzugehen. Es gibt eine Unmenge versteckter Gegenstände (so genannte Intelligence Items) zu ergattern. Halten Sie die Augen offen und suchen Sie die Levels sorgfältig ab.

Woher weiß ich,  
wie viele Intelli-  
gence Items es  
in dem jeweiligen  
Abschnitt gibt?

In jeder so genannten Szene sind verschiedenen Spionagegegenstände wie Filmrollen und Geheimdokumente versteckt. Speichern Sie an einer beliebigen Stelle ab und bescheren Sie Ihrer Heldin ein gewaltsames Ende. In der nachfolgenden Missionsbesprechung können Sie ablesen, wie viele Intelligence Items Sie hätten finden können. Speichern Sie also fleißig ab. Da es für jeden Level viele verschiedene Lösungswege gibt, kann es Ihnen passieren, den Abschnitt zwar schon beendet, aber nur einen Teil der Spielumgebung erkundet zu haben. Dadurch können Ihnen etliche Gegenstände durch die Lappen gehen. Viele Spielstände helfen da weiter. Hinweis: Manche der Gegenstände werden zufällig verteilt. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, kann sowohl die Art als auch der Fundort eines Intelligence Items variieren.

Wie bewege ich  
mich am besten  
durch die Levels?

Es mag zwar auf Dauer anstrengend für Ihre Finger sein, aber es zahlt sich aus, Cate Archer grundsätzlich in der Hocke marschieren zu

lassen. Vor allem in Gebäuden werden die Wachen dadurch viel später auf Sie aufmerksam. Schleichen Sie möglichst an Wänden und im Schatten entlang. Offene Flächen einfach zu durchqueren, endet meistens mit einem Alarm. Spähen Sie grundsätzlich um eine Ecke, um nicht blindlings den Gegnern in die Arme zu laufen. Lassen Sie vor allem auch Ihre Ohren „mitspielen“. Sie können hören, aus welcher Richtung ein Gegner herankommt. Sehen Sie sich immer wieder nach hinten um. So vermeiden Sie böse Überraschungen aus dem Hinterhalt.

Was muss ich  
über die Gegner  
wissen?

Die KI der Gegner ist wirklich sehr clever. Da wird Alarm gegeben, Unterstützung eilt herbei und sogar Deckung wird konsequent ausgenutzt. Wir werden im Folgenden aus den ersten Missionen bestimmte Spielsituationen hervorheben und Ihnen einige Lösungsmöglichkeiten dazu anbieten. Dadurch sollten Sie lernen, Ihre Ausrüstung richtig einzusetzen und flexibel auf die vielen Spielsituationen einzugehen.

Was ist bei  
den Waffen  
zu beachten?

Machen Sie die Waffenwahl von Ihrer Spielweise abhängig. Wenn Sie nach gewöhnlicher 3D-Shooter-Manier spielen möchten, sollten Sie die schnellfeuernden Automatikwaffen favorisieren. Der entstehende Lärm und die aufgebrachten Gegner können Ihnen dann egal sein. Schleichende Spione sollten die schallgedämpfte Pistole als Standardwaffe einsetzen.

Bringt mir diese  
komische Münze  
etwas?

Richtig eingesetzt – auf jeden Fall. Sie können mithilfe des kleinen Silberlings Gegner kurzzeitig von ihrem Standort weglocken, um sich daran vorbeizuschleichen. Wenn Sie eine sichere Stelle gefunden haben, um Gegner unbemerkt unschädlich zu machen, können Sie durch das Geklappere die Wachen auch zu sich hin locken, um sie auszuschalten.



**GLASBRUCH** Nutzen Sie die Gunst des Augenblicks und pusten Sie den Soldaten weg.

Kann ich Gegner  
auch durch Hin-  
dernisse hindurch  
erledigen?

Ja, wenn Sie es richtig anstellen, schaffen Sie sich die Bedrohung vom Hals, bevor diese etwas bemerkt hat. Fensterscheiben sind dafür ideal geeignet. Wenn Sie durch einen Zaun oder Holz schießen wollen, sollten Sie eine schnellfeuernde Waffe und bei der Pistole auf alle Fälle FMJ-Munition verwenden, um genügend Schaden beim Gegner anzurichten.

Spielt es eine  
Rolle, wo ich die  
Gegner treffe?

Allerdings – am schnellsten und unauffälligsten schalten Sie Gegner mit einem gezielten Kopfschuss aus. Ein Treffer reicht völlig aus. Mit etwas Übung ist das auch mit der Pistole auf große



**MUNZWURF** Locken Sie den Gegner aus der Hütte (1) raus und erledigen Sie ihn an der Ecke (2).



**KOPFSCHMERZEN** Ein leiser Schuss mit der schallgedämpften Pistole und der Weg ist frei.



Entfernung möglich. Wenn Sie lieber das Scharfschützengewehr benutzen, müssen Sie die Pendelbewegung beim Zielen ausgleichen. Benutzen Sie vorwiegend die erste Zoomstufe des Gewehrs, bei der Maximalvergrößerung wird ein gezielter Treffer fast zur Glückssache.

Wo schalte ich Gegner am besten aus?

Ihnen steht leider nur eine begrenzte Menge des Spezialpulvers zur Verfügung, das die Körper auflöst. Überlegen Sie sich daher vorher, wo Sie einen Gegner ausschalten. Lassen Sie keine Körper auf den Patrouillenrouten liegen. Wenn Kameras mit im Spiel sind, müssen Sie auch darauf achten, dass kein Leichnam im Sichtfeld der Kamera zum Erliegen kommt, denn das löst Alarm aus. Wenn Sie eine günstige Stelle gefunden haben – ein dunkles Zimmer oder eine unbewachte Ecke – können Sie durch Lärm oder Blickkontakt die Gegner dorthin locken und sie in Ruhe eliminieren, ohne dass weitere Gegner aufgeschreckt oder alarmiert werden.

Wie gehe ich mit den Kameras um?

Die vielen Überwachungsgeräte erschweren das heimliche Vorgehen von Cate. Das Timing wird jetzt noch wichtiger. Der Sichtwinkel der Geräte ist allerdings recht



**SPITZMAUSCHEN** In der Hocke werden Sie weder von der Kamera noch von der Wache bemerkt.



**BLICKRICHTUNG** Schauen Sie nach oben, um die Kamerabewegung verfolgen zu können.



**LEUCHTTURM** Bleiben Sie im Schatten und schalten Sie geräuschlos das Bedienungspersonal aus.

begrenzt. Ein stets sicherer Platz ist direkt unter der Kamera. Stellen Sie auch ihre Ohren beim Spielen auf, Sie können das Schwenken der Kamera hören und so ein Gefühl für das Zeitfenster bekommen, das Ihnen bleibt, um aus dem Sichtwinkel zu kommen. Wenn das Fokussier-Geräusch ertönt, bleiben Ihnen noch einige Sekunden, um sich schnell zu verstecken. Also keine Panik.

Wie umgehe ich die Suchscheinwerfer?

Die Lichtfunzeln sind gar nicht das eigentliche Problem, sondern die Wachen, die sie bedienen. Wenn Sie sich nicht vorbeischieben wollen oder können, schalten Sie einfach die Wache mit einem gezielten Kopfschuss aus. Der Scheinwerfer ist damit auf einen Punkt fixiert.

Welche Rolle spielen Dialoge?

Ihre jeweilige Antwort kann sich direkt auf das Spielgeschehen auswirken und zum

Beispiel die Anzahl der Gegner beeinflussen. Wenn Sie in der ersten Mission im Dialog mit Bruno großspurig antworten, müssen Sie gleich 27 Attentäter erledigen. Lassen Sie sich die Ziele hingegen von Bruno ansagen, sind es



**ANVISIERT** Merken Sie sich die markierten Stellen auf dem Screenshot. Dort tauchen Gegner auf.

lediglich 17 Gegner. Speichern Sie vor einem Dialog besser ab und probieren Sie die verschiedenen Antworten aus. Manchmal erhalten Sie für eine bestimmte Antwort ein Intelligence Item.

Hilfe, ständig erkenne ich die Gegner zu spät durch das Visier des Gewehrs!

Aktivieren Sie die Zoomfunktion erst, wenn Sie einen Gegner bemerken. Nach dem Schuss wechseln Sie sofort wieder die Ansicht. So erkennen Sie die nächsten Schützen rechtzeitig.

Beispiel Marokko: Behalten Sie die Dachterrasse gut im Auge. Es gibt neun verschiedene Stellen, an denen die Attentäter auftauchen.



**AUGEN AUF** Den Briefumschlag (1) sehen wohl die meisten Spieler. Schwieriger wird es mit der winzigen Filmrolle (2). An den Umschlag im Zimmer (3) gelangen Sie, wenn Sie an der Wand entlangklettern.





**SCHLAMPEREI** Liegen doch geheime Dokumente einfach herrenlos auf dem Tresen der Bar herum!



**REISEBÜRO** Nachdem die Wache weg ist, können Sie in Ruhe den Umschlag einsammeln.

Wo sind nur all die Intelligence Items versteckt?

Sie müssen schon Fantasie beweisen, wenn Sie alle Spionagegegenstände finden möchten. Beispiel Marokko: Im Hof des Hotels, von dem aus Sie den Botschafter beschützen sollen, werden Sie gleich dreimal fündig. Versuchen Sie, möglichst das ganze Spielareal abzusuchen. Wenn Sie in Marokko im Hotel sind, durchsuchen Sie jedes Zimmer, das sich öffnen lässt. In Zimmer 101 (Brief unter dem Bett) und 204 (Brief neben dem Fernseher) sind zum Beispiel Items versteckt. Zwei weitere Fundorte der begehrten Akten zeigen Ihnen die beiden obigen Screenshots.

Ich werde andauernd von Wachen überrascht, was mache ich falsch?

Sie werden schnell merken, dass das richtige Timing in *No One Lives Forever* eine wichtige Rolle spielt. Bevor Sie drauflos stürmen, ist es ratsam, erst einmal zu speichern und in Ruhe das Blickfeld zu beobachten. So finden Sie heraus, wo und wie viele Gegner auftauchen und wie lange die Zeitfenster sind, die Ihnen zur Verfügung stehen, um sich vorbeizuschleichen. Sie können auch absichtlich Lärm schlagen, um herauszufinden, ob und woher gegnerische Verstärkung hervorbricht. Wenn Sie sich ein genaues Bild gemacht haben,

## Eine Frage des Timings

Wild um sich ballend in ein Gebäude einzudringen, funktioniert natürlich auch. Wahre Spione gehen aber geschickter vor. Wir zeigen Ihnen am Beispiel Marokko, wie.



**AFFENTHEATER** Die Wache rechts ist durch das Gespräch abgelenkt. Schleichen Sie sich abgehockt einfach in Richtung Tor und nehmen Sie dabei auch den Notizzettel (Intelligence Item) mit.



**BESCHATTUNG** Wenn Sie das Torschloss geknackt haben, beobachten Sie in Ruhe den oberen Balkon. Dort patrouilliert eine Wache. Wenn sie durch die Tür verschwunden ist, können Sie den Gegner vor sich aus dem Weg räumen. Schauen Sie sich vorher nach der Wache hinter Ihnen um.

Sie können an dieser Stelle zum ersten Mal Gebrauch von dem Spezialpulver machen, das Körper vollständig auflöst. Sie müssen den Leichnam beseitigt haben, bevor die obere Wache wieder auftaucht. So vermeiden Sie den Alarm. Gehen Sie auch im Inneren des Hotels vorsichtig vor.

starten Sie den Abschnitt mit Ihrem alten Spielstand neu. Mehr zum Thema finden Sie im oben stehenden Kasten.

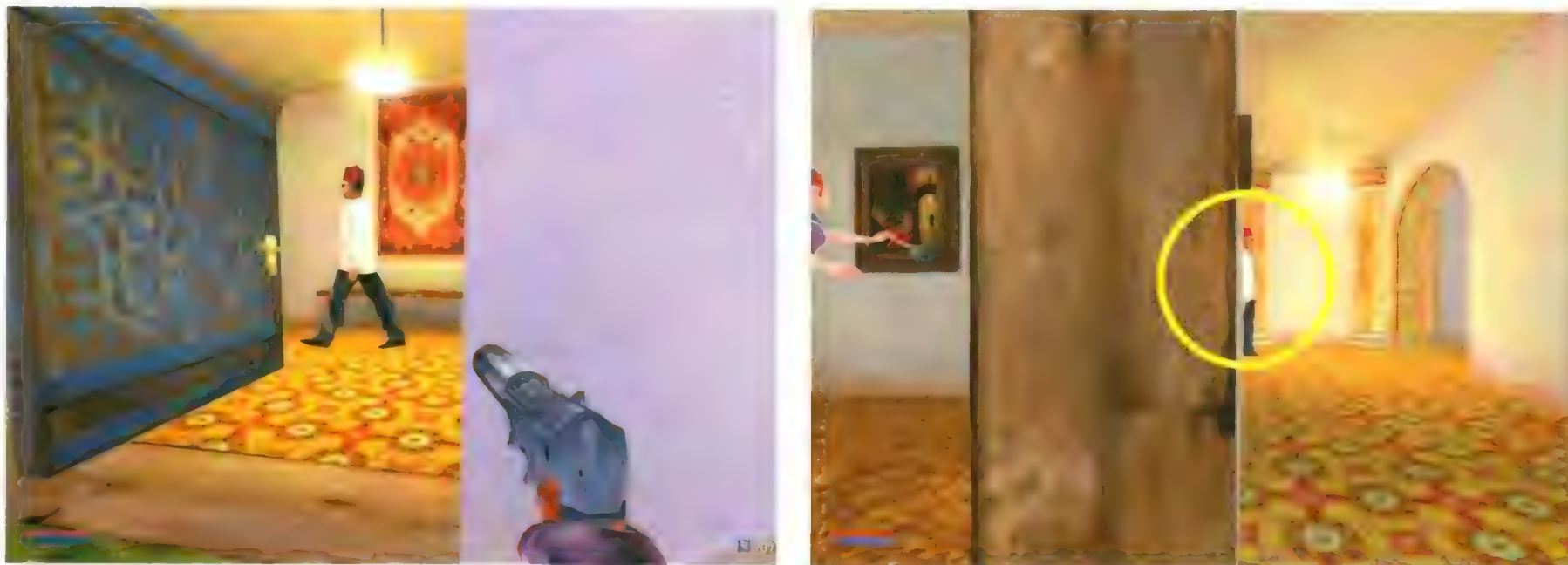
Wie gehe ich mit den Türen um?

Schließen Sie grundsätzlich die Türen hinter sich. So sind Sie vor den Blicken der Wachen verborgen. Sie können



## Der richtige Blickwinkel

Auch wenn die künstliche Intelligenz recht clever ist, gibt es einige Schwachpunkte, die Sie konsequent ausnutzen können. Die beiden Screenshots machen deutlich, dass Sie sich durchaus nahe an Gegner heranwagen können, ohne entdeckt zu werden.



**VERSTECKSPIEL** Die Wache links schaut nur geradeaus und bemerkt Sie daher nicht, während sie am Zimmer vorbei patrouilliert. Geduckt im Türrahmen rechts können Sie unbehelligt den Gegner beobachten und abwarten, bis er sich wieder verzieht. Jetzt ist der Weg durch den Bogen frei.

umgekehrt auch absichtlich die Tür offen lassen, sich kurz einer Wache zeigen oder Lärm machen, um den Gegner in das Zimmer hineinzulocken und ihn dort zu überwältigen. Oft können Sie sich in den Türrahmen postieren und Wachen beobachten, ohne bemerkt zu werden.

Lohnt es sich, die Gespräche der Gegner zu belauschen?

An vielen Stellen im Spiel werden Sie Zeuge von Unterhaltungen zwischen den Gegnern. Hören Sie diesen meist amüsanten Wortgefechten

Kann ich jeden Kampf vermeiden?

zu. Warten Sie immer ab, bis die Gespräche zu Ende sind. Danach nehmen die Gegner ihre Patrouille auf und Sie können sich vorbeischieben oder an günstigen Stellen die Wachen überrumpeln.

Auch wenn Sie sehr vorsichtig sind: Nicht immer lassen sich Kämpfe vermeiden. Schauen Sie sich den Screenshot unten genau an. Es gibt praktisch keinen Winkel, der nicht im Blick wenigstens einer Wache ist. Den Gegner,

der sich an der Säule anlehnt, können Sie zwar mit einer Münze weglocken, aber die Turmwachen haben den Platz immer noch im Blick. Schalten Sie mit der Pistole schnell die beiden Gegner am Boden aus und geben Sie mit dem Scharfschützengewehr der Turmwache den Rest. Achtung, der Standort der Gegner ist manchmal auch zufällig gewählt.

Wie gehe ich mit Gegnern um, die sich hinter Fahrzeugen verstecken?

Wenn Sie auf dem Weg zur Küste in Marokko sind, braust plötzlich ein Fahrzeug heran, aus dem ein Gegner herauspringt und hinter seiner Blechkarosse Deckung sucht. Ein einzelner Schuss genügt, um mit dieser Situation fertig zu werden – zielen Sie mit dem Scharfschützengewehr auf den Tankdeckel und schauen Sie sich die nachfolgende Explosion an.

Stefan Weiß



**COOL BLEIBEN** Mit der Pistole eliminieren Sie die Wachen 1 und 2. Schauen Sie genau hin, auf den Türmen lauern weitere Schergen (3 und 4), die Sie am besten mit dem Gewehr ausschalten.



**VOLLTREFFER** Nehmen Sie ganz ruhig Maß und feuern Sie auf den Tankdeckel des Fahrzeugs.



# Zeus

Lassen Sie sich in die griechische Sagenwelt versetzen und werden Sie zu einem angesehenen Stadtoberhaupt!

**Von der reizenden Aphrodite bis hin zum Blitze schwingenden Zeus – wie Sie sich die Götter zu Nutze machen und eine Stadt zu Reichtum und Ruhm bringen, zeigen wir Ihnen auf den folgenden Seiten.**

## Häusle baue

Die Wohnungen entwickeln sich nicht weiter, weil die Nachbarschaft nicht attraktiv genug ist!

In unmittelbarer Nähe von Silos, Lagerhäusern und Industriegebäuden lebt kein Einwohner gerne. Die Gebäude sehen hässlich aus und der Lärmpegel um sie herum ist recht hoch. Wenn Sie ein Wohngebiet attraktiver gestalten möchten, müssen Sie Verschönerungen errichten. Dazu zählen zum Beispiel Säulen, Fischteiche, Blumen-gärten und Monumente. Sie wirken äußerst anziehend auf Einwohner.

Trotz Wein und Rüstung entwickeln sich die Häuser nicht weiter! Was mache ich falsch?

Die Bewohner einer einfachen Wohnung sind – was die Güter anbelangt – bereits mit Nahrung, Wolle und Olivenöl wunschlos glücklich. Nur Luxushäuser benötigen Wein, Rüstung und Pferde, um zur höchsten Entwicklungsstufe zu gelangen.

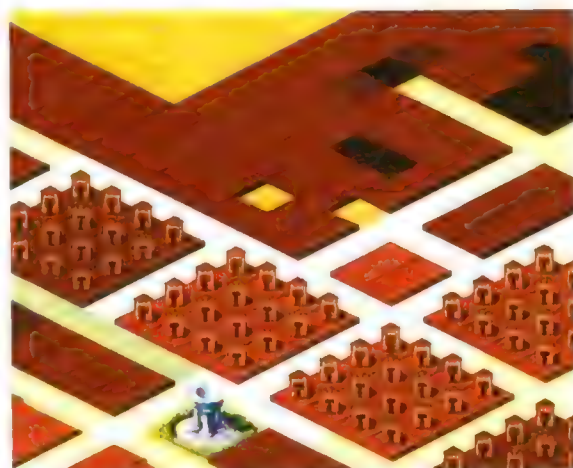
Ich darf gehobene Wohnungen bauen, doch ich kann sie nicht platzieren!

Wenn Sie eine gehobene Wohnung errichten möchten, müssen Sie folgende Voraussetzungen erfüllen: Zuerst muss das Gebiet eine sehr hohe Anziehungskraft haben. Außerdem müssen je eine Einheit Nahrung, zwei Einheiten Wolle sowie eine Einheit Olivenöl in einem Lagerhaus der Stadt vorhanden sein. Ohne diesen „Vorschuss“ an Gütern kann ein Luxushaus nicht errichtet werden.

## DAS AUGE WOHT MIT

Die Einwohner sind mit allem versorgt, doch warum entwickeln sich die Wohnungen nicht weiter? Vielleicht liegt es an der Attraktivität des Gebietes!

Spätestens, wenn Sie eine gehobene Wohnung errichten möchten, müssen Sie sich um die Attraktivität eines Gebietes Gedanken machen. Nur wenn es sehr anziehend ist, dürfen Sie solch eine Wohnung platzieren. Am besten, Sie errichten mehrere Verschönerungen in unmittelbarer Nähe!



**WAS FÜR EIN UNTERSCHIED** Die Spezialübersicht zeigt, wie attraktiv ein Gebiet ist. Links sehen Sie ein Wohngebiet ohne Verschönerung. Rechts wurde ein Monument errichtet.

## Grundlagen

Aller Anfang ist schwer. Lassen Sie sich ein wenig unter die Arme greifen:

### ERSTENS, ZWEITENS, DRITTENS

Erfüllen Sie zunächst die Grundbedürfnisse der Einwohner nach Trinkwasser und Nahrung. Erst, wenn die Versorgung damit sichergestellt ist, sollten Sie beginnen, Luxusgüter wie Wolle, Olivenöl und Wein zu produzieren.

### WASCHEN, LEGEN, FÖNEN

Sorgen Sie dafür, dass die Einwohner regelmäßig von einem Arzt untersucht werden, sonst steigt die Seuchengefahr enorm. Kranke Einwohner können ihrer Arbeit nicht nachgehen!

### BROT UND SPIELE

Das Leben in der Stadt wird nicht allein durch die Arbeit bestimmt. Die Einwohner haben das Bedürfnis nach geistiger Anregung durch Philosophen, körperlicher Betätigung in Gymnasien und Kurzweil im Theater.

### INS AUGE GEFASST

Werfen Sie immer wieder einen Blick auf die Spezialübersichten. Die Säulendiagramme zeigen Ihnen, wo es Probleme gibt (Wohnblöcke ohne Wasserversorgung, einsturzgefährdete Gebäude, Unruhen).

### KUNST AM BAU

Verschönern Sie Wohngegenden mit Säulen, Parks oder Monumenten. Diese sehen nicht nur schön aus, sondern ziehen auch eine Menge Einwohner in umliegende Gebäude.

### EINE HAND WÄSCHT DIE ANDERE

Helfen Sie anderen Städten so oft und so schnell wie möglich mit Gütern aus. Das bringt Ihnen nicht nur ein höheres Ansehen. Sollten Sie sich in einer Notlage befinden, erhalten Sie von anderen Städten oft großzügige Geschenke.



**AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS** Legen Sie die Grundsteine. Wohnblöcke in L-Form sind am effektivsten!



**ALS ERSTES** Errichten Sie Agoras – sonst gibt es keine Händler, die Nahrung verteilen!



**DIE STADT FLORIERT** Wenn das Volk gesund und gut gelaunt ist, bauen Sie die Stadt weiter aus.





**UNNÖTIG** Ein Olivenhain benötigt genauso wenig Zugang zur Straße wie eine Schafweide.

## Stadtmanagement

Es herrscht völliges Chaos! Was soll ich tun, worauf soll ich achten?

Als Stadtoberhaupt müssen Sie diese fünf Faktoren stets im Auge behalten: Nahrungsvorräte, Arbeitsmarkt, Gesundheit, Unruhen und Finanzen. Sie beeinflussen sich untereinander und ergeben zusammen die Beliebtheit beim Volk. Hier ein Beispiel: Wenn Sie über längere Zeit Schulden haben, lässt Sie das in einem ganz schlechten Licht dastehen. Die Verbrechensrate schnell in die Höhe und viele Einwohner wandern kurzerhand ab! Sehen Sie regelmäßig auf die Gesamtübersicht und beheben Sie Unstimmigkeiten sofort!

## Nahrung

Wie viel muss ich eigentlich produzieren?

Je mehr, desto besser! Sorgen Sie dafür, dass Ihre Silos am besten randvoll gefüllt sind. Ein Vorrat für zwölf Monate stellt ein gutes Polster



**PAPPSATT** Sorgen Sie dafür, dass Ihr Volk immer gut genährt ist. Hungerleidende Einwohner sind anfälliger für Krankheiten (was die Seuchengefahr erhöht) und sie verlassen über kurz oder lang Ihre Stadt.

## PASST, WACKELT UND HAT LUFT

Sie haben wild drauflos gebaut und wissen jetzt nicht, wo Sie all die wichtigen Gebäude errichten sollen, nach denen das Volk verlangt? Lassen Sie einfach mehr Platz!

Behalten Sie immer im Hinterkopf, dass Sie sehr viel Raum zum Bauen rund um die Wohnblöcke benötigen. Damit jeder Einwohner den bestmöglichen Zugang zu Agoras, kulturellen Einrichtungen, Verschönerungen etc. hat, müssen Sie Wohngebiete immer sehr großzügig planen.

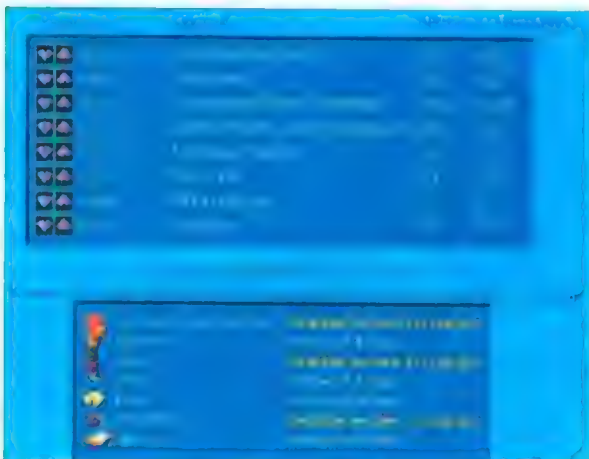


**WEITER HORIZONT** Bei der linken Stadt ist Hopfen und Malz verloren. Da hilft nur noch: Gebäude abreißen und Platz schaffen. Rechts dagegen ist noch viel Platz für Kliniken, Theater, Blumengärten.

## Arbeitskräfte

Was ist besser - mehr oder weniger Arbeiter?

Ein Mangel an Arbeitskräften ist grundsätzlich schlecht. Wenn Sie zu wenig Arbeiter haben, bedeutet das: Industriebetriebe laufen auf Sparflamme, die Nahrungsmittelproduktion stockt, Gebäude stürzen ein oder fangen kurzerhand Feuer. Auch hier gilt das Motto: Je mehr Arbeiter, desto besser. Wenn Sie beispielsweise einen Industriezweig ins Leben rufen oder ausbauen wollen, sind im Falle eines Überschusses sofort fleißige Helfer zur Stelle. Achtung: Sollte es zu einer hohen Arbeitslosigkeit kommen (über 20%), errichten Sie schnell ein paar Theater, ein Stadion, Lagerhäuser bzw. Piere oder Kliniken. Diese Gebäude benötigen viele Angestellte. Übrigens: Über die Löhne können Sie sanft Einfluss auf Einwohnerzahlen nehmen.



**DURCHORGANISIERT** Legen Sie ungenutzte Industriezweige still, wenn Sie freie Arbeiter benötigen.



Bei hohen Löhnen finden sehr viel mehr Einwanderer den Weg in Ihre Stadt, als bei niedrigen.

### Gesundheit

Meine Stadt wird von Seuchen geplagt! Wie erhalte ich die Gesundheit meiner Einwohner?

Das ist relativ einfach. Grundlage ist die Versorgung mit genügend Nahrung – wer gut genährt ist, ist nicht so anfällig für Krankheiten! Unverzichtbar sind natürlich Kliniken, damit ein Arzt regelmäßig seine Stippvisiten durchführen kann.



**SPRECHSTUNDE** Errichten Sie Kliniken, damit sich ein Arzt um die Gesundheit Ihres Volkes kümmert.

### Kriminalität

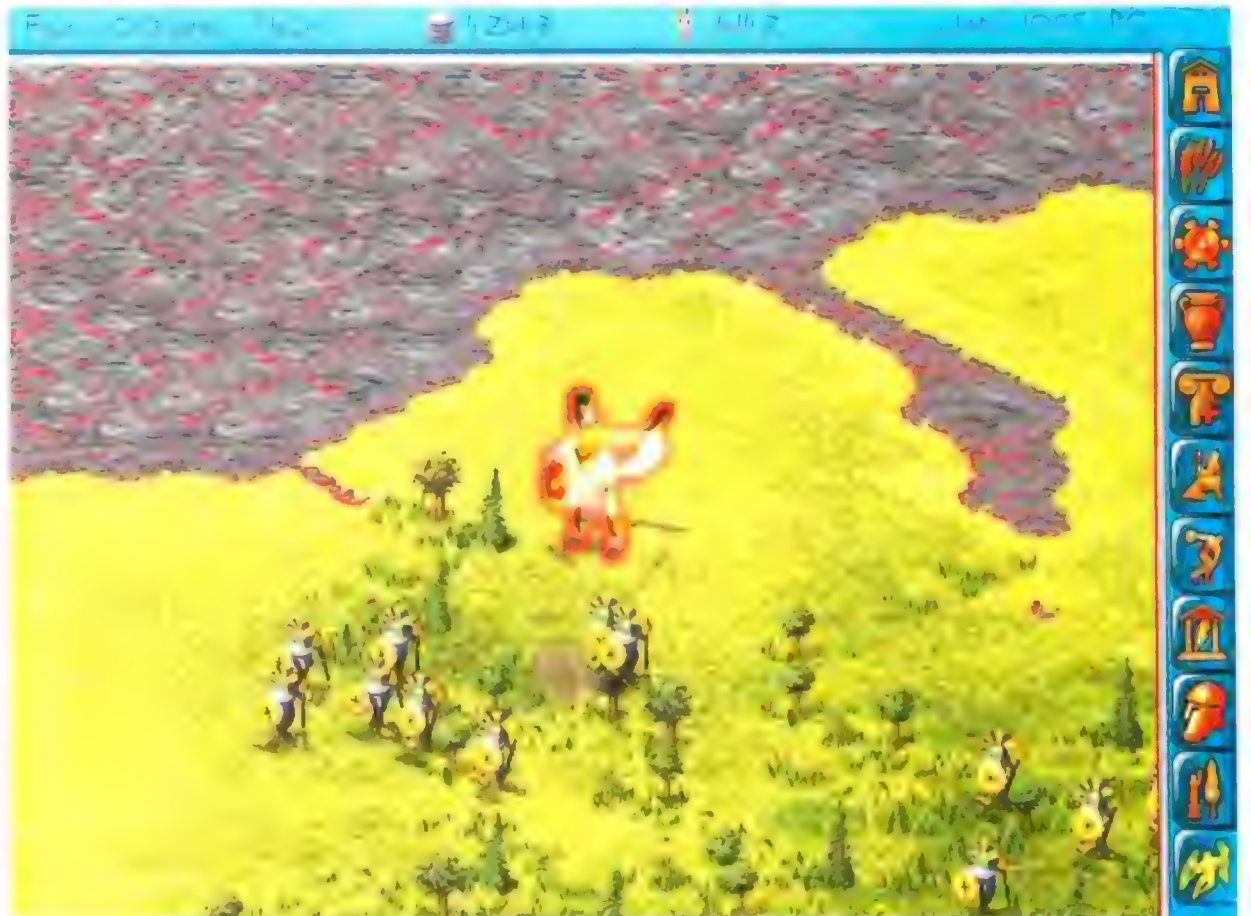
Es herrscht Mord und Totschlag! Was soll ich nur tun?

Die Ursache für hohe Kriminalität kann in hohen und langfristigen Schulden begründet sein. Beschränken Sie Ausgaben für unnötige Gebäude und konzentrieren Sie sich auf den Export. Auch sehr hohe Steuern und extrem niedrige Löhne verschlechtern das Klima deutlich. Wenn überhaupt, sollten Sie nur kleine Veränderungen vornehmen. Vergessen Sie nicht, Wachposten zu errichten, damit die Wachmänner für Ordnung sorgen.

### Finanzen

Ich schreibe schon wieder rote Zahlen! Wie komme ich an Geld?

Am lukrativsten ist der Export von Waren. Doch auch die Steuern sind keineswegs zu verachten. Aber aufgepasst: Je nach Entwicklungsstufe ist die Anzahl der Drachmen unterschiedlich. Eine gehobene Wohnung auf der höchsten Stufe bringt 180 Drachmen im Jahr ein, während für eine einfache Wohnung auf der untersten Stufe nur wenige Drachmen an Steuern gezahlt werden. Wenn Sie Silber fördern können, sollten Sie das auch nutzen. Eine Silbermine bringt im Schnitt 150 Drachmen pro Jahr!



**WILDE ATHENE** Wenn Sie ihr ein Heiligtum widmen, kämpft Athene gegen einfallende Soldaten. Oft reichen dann nur wenige Truppen, um den Rest der gegnerischen Armee in die Flucht zu schlagen.

### Handel mit anderen Städten

Ich habe Handelsplätze eröffnet, doch es kommen keine Händler in meine Stadt!

Falls Ihre Stadt auf einer Insel liegen sollte, müssen Sie erst Brücken errichten (Einwanderer kommen auch ohne Brücke ans andere Ufer!). Vergessen Sie nicht, am Handelsplatz von „Kein Verkauf“ oder „Kein Einkauf“ auf „Verkauf“ oder „Einkauf“ umzustellen. Außerdem müssen die Waren zum Handelsplatz transportiert werden. Die Händler halten nicht an jedem beliebigen Lagerhaus.

Welche Güter soll ich exportieren?

Am besten natürlich die Güter, die am meisten einbringen (zum Beispiel Skulpturen, Rüstung, Olivenöl). Doch das geht nicht immer, da oft Rohstoffe oder die richtigen Produktionsstätten fehlen. Sehen Sie sich um: Welche Rohstoffe können Sie fördern? Welche Gegenstände oder Lebensmittel können Sie produzieren? Und am wichtigsten: Welche Stadt handelt mit welchen Gütern? Verschaffen Sie sich zuerst einen Überblick und konzentrieren Sie sich dann auf das, was Sie auch später an den Mann bringen können.

Güter Importieren? Das kostet mich eine schöne Stange Geld!

Das ist wahr, doch manchmal bleibt Ihnen keine andere Wahl. In diesem Fall sollten Sie jedoch versuchen, nach Möglichkeit nur billige Rohstoffe einzukaufen und diese dann selbst weiterzuverarbeiten.

ten. Auf diese Weise bleiben die Kosten erträglich.

### Auf in den Kampf!

Feindliche Armeen verwüsten immer wieder meine Stadt – was mache ich dagegen?

Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, gegnerische Truppen von Ihrer Stadt fernzuhalten. Errichten Sie zum Beispiel Stadtmauern und besetzen Sie Türme mit Soldaten. Diese feuern schon aus weiter Entfernung Geschosse auf die feindlichen Truppen, ohne selbst in gegnerischer Reichweite zu sein. Ein anderer aber sehr nützlicher Trick ist, Athene oder Ares zu Ehren ein Heiligtum zu errichten. Sie stehen Ihnen im Kampf zur Seite. Wenn Sie über genügend Drachmen in der Stadtkasse verfügen, lohnt es sich manchmal auch, die einfallenden Truppen zu bestechen. Sobald Sie dann eine schlagkräftige Armee aufgestellt haben, können Sie zurückschlagen.



**HANDEL MIT ANDEREN STÄDTEN** Vergessen Sie nicht auf „Verkauf“ bzw. „Einkauf“ umzustellen.



Wieso fehlen mir plötzlich so viele Arbeiter?

Schalten Sie nie die Auto-Verteidigung ein! Durch die automatische Verteidigung werden enorm viele Arbeitskräfte in den Militärdienst abgezogen – selbst wenn Sie nur von einer kleinen Armee bedroht werden. Ein Mangel von 800 bis 1000 Arbeitskräften in einer Stadt mit 3000 Einwohnern ist dabei nicht selten. Befördern Sie Ihre Truppen lieber selbst an die Front. Auf diese Weise können Sie auch besser auf

Ich soll eine feindliche Stadt erobern – doch meine Truppen werden immer besiegt!

gegnerische Taktiken eingehen. Do it yourself!

Versichern Sie sich, dass die Arméén, die Sie in den Kampf schicken, vollzählig sind (acht Einheiten pro Armee). Wenn eine Stadt auf Land- und Seeweg erreichbar ist, sollten Sie neben Fußtruppen und Reitern auch Triremen in die Schlacht schicken. Bürgersoldaten können Sie nicht in andere Städte befehlen!

Silke Menne



GOTT DES KRIEGES Wenn Sie Ares ein Heiligtum errichtet haben, kämpft er mit Ihren Truppen.

# Die Gunst der Götter

Die griechischen Gottheiten können für Ihre Stadt von unschätzbarem Vorteil sein – sie beseitigen Unruhen, bekämpfen einfallende Armeen oder stehen Ihnen auf einem Kriegszug zur Seite. Zuerst müssen Sie jedoch ein Heiligtum zu ihren Ehren errichten.

Wer die Wahl hat, hat die Qual! Oft dürfen Sie nur eine bestimmte Anzahl an Heiligtümern bauen, deshalb müssen Sie sich gut überlegen, wem Sie solch ein Denkmal widmen. Welche grundlegenden Probleme gibt es in Ihrer Stadt? Welche Vorteile wollen Sie nutzen? Vergessen Sie nicht, dass die Götter auch regelmäßig Opfergaben erwarten. Die Priester laufen durch Ihre Stadt und suchen als Erstes nach Ziegen und Schafen, um sie auf dem Altar eines Heiligtums zu opfern. Falls sie aber nicht fündig werden, genügen auch gewöhnliche Nahrungsmittel aus einem Silo. Achten Sie daher immer darauf, dass Ihre Silos voll sind! Auf welche Weise die Gottheiten Sie unterstützen können, erfahren Sie in dieser Tabelle:

	Aphrodite	
	Heiligtum	Segnet Häuser; Beschwichtigt Ares, Hephaistos, Hermes und Dionysos;
	Erhörtes Gebet	Lockt mehr Einwanderer in die Stadt;
	Apoll	
	Heiligtum	Stärkt Wettkämpfer für die Pan-Hellenischen Spiele; Segnet kulturelle Einrichtungen;
	Erhörtes Gebet	Rottet Seuchen aus und verbessert die Gesundheit;
	Ares	
	Heiligtum	Stellt zwei seiner Kompanien zur Verfügung; Sein Drachen beseitigt Feinde und Unruhestifter; Verteidigt die Stadt;
	Erhörtes Gebet	Kämpft mit Ihren Truppen in fremden Städten;
	Artemis	
	Heiligtum	Stellt zwei ihrer Kompanien zur Verfügung; Sorgt dafür, dass mehr Wild erlegt wird;
	Erhörtes Gebet	Füllt Silos mit Schweinefleisch auf;
	Athene	
	Heiligtum	Kämpft gegen einfallende Armeen; Verleiht Soldaten mehr Kraft; Segnet Oliven- und Wollproduktion; Pflanzte Olivenbäume vor dem Heiligtum;
	Erhörtes Gebet	Füllt Lagerhäuser mit Oliven und Olivenöl auf;

	Demeter	
	Heiligtum	Um das Heiligtum herum entsteht äußerst fruchtbares Land; Steigert die Produktion von Weizenfarmen;
	Erhörtes Gebet	Füllt die Silos mit Nahrung;
	Dionysos	
	Heiligtum	Beseitigt sämtliche Unruhen; Steigert die Weinproduktion; Pflanzte Weinreben vor dem Heiligtum;
	Erhörtes Gebet	Füllt Lagerhäuser mit Wein;
	Hades	
	Heiligtum	Errichtet vor dem Heiligtum Münzereien; Sein dreiköpfiger Hund beseitigt Feinde; Steigert die Produktion von Münzereien und Gießereien; Sorgt für mehr Steuereinnahmen;
	Erhörtes Gebet	Füllt die Stadtkasse mit Drachmen;
	Hephaistos	
	Heiligtum	Um das Heiligtum herum lässt sich Kupfer abbauen; Kein Gebäude fängt Feuer;
	Erhörtes Gebet	Beschwört Talos, der für kurze Zeit die Stadt verteidigt;
	Hermes	
	Heiligtum	Beschleunigt Handelskarawanen und -schiffe; Lässt Händler öfter in Ihre Stadt kommen;
	Erhörtes Gebet:	Erfüllt die Warenforderung einer anderen Stadt;
	Poseidon	
	Heiligtum	Beschützt mit seinem Kraken die Seewege; Steigert die Produktion von Seeigeln;
	Erhörtes Gebet	Füllt Lagerhäuser mit Meeresfrüchten;
	Zeus	
	Heiligtum	Beschützt Sie vor zornigen Göttern; Andere Städte schätzen Sie mehr als vorher;
	Erhörtes Gebet	Das Orakel sagt die Zukunft voraus;



# Baldur's Gate 2

Sie spielen als Barde oder Druiden und suchen die jeweiligen Spezialaufträge? Dann sind Sie hier richtig.

## Stadtrundgang Atkatla

Was erwartet mich alles in Atkatla?

In Atkatla finden Sie immer wieder neue Überraschungen. Wir haben für Sie einige der interessantesten Begebenheiten herausgefunden, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

### Der Sklavenhandel in Atkatla

Wie erfahre ich von dem Sklavenhandel?

Wenn Sie zu nächtlicher Stunde durch die Slums wandeln, können Sie zufälligerweise Zeuge eines Sklaventransportes werden. Sollten Sie sich zur Befreiung der Ärmsten entschließen, werden Sie dabei von der Stadtwache unterstützt. Sprechen Sie in der Kupferkrone mit Lehtinan. Er kann Ihnen Zugang in die hinteren Zimmer der Taverne verschaffen. Gehen Sie als erstes zu den Freudenmädchen hoch und sprechen Sie mit Madame Nin. Zeigen Sie sich interessiert und folgen Sie dem Ihnen zugewiesenen Mädchen aufs Zimmer. Wenn Sie mit Ihrer „Ware“ ein Gespräch anfangen, erfahren Sie mehr über den leidigen Sklavenhandel in Atkatla.

Wie beende ich den Sklavenhandel?

lich von den Zellen. Lassen Sie am besten Ihre Gruppe in der Arena Stellung beziehen und suchen Sie mit einem Charakter den Tiermeister auf. Er wird alle Käfige öffnen und Sie angreifen. Rennen Sie zu Ihrer Gruppe zurück und erwarten Sie die Angreifer. Sobald der Tiermeister mitkämpft, sollten Sie ihn zuerst ausschalten, da er einen starken Bogen benutzt.

Befreien Sie die gefangenen Sklaven und folgen Sie Hendak. Helfen Sie ihm im Kampf gegen die übrigen Wachen. Im Schankraum der Kupferkrone wird er sich auf Lehtinan stürzen. In diesen Kampf können Sie ebenfalls helfend eingreifen. Sie erfahren dann von Hendak, dass der eigentliche Drahtzieher des Sklavenhandels ein gewisser Hauptmann Haegan ist. Sie können dessen Schlupfwinkel entweder durch die Kanalisation in der Kupferkrone oder durch die Vordertür in den Slums erreichen.



**TIERISCH** Sobald der Tiermeister den Angriff startet, flüchten Sie aus dem engen Gang hinaus.



**MANEGE FREI** In der Arena haben Sie viel mehr Platz, um Monster und Tiermeister zu bekämpfen.

chen. Wenn Sie den Weg durch die Kanalisation wählen, können Sie gleich das



**SCHÄFERSTUNDE** „Mieten“ Sie sich bei Madame Nin eine Dirne, um Informationen zu erhalten.

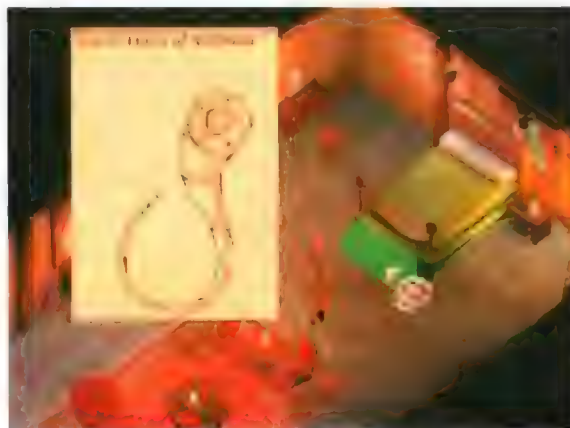
Wie helfe ich den Sklaven?

Marschieren Sie anschließend in den Zellenbereich der Taverne. Die Wachen werden sofort einen Kampf eröffnen, den Sie nicht umgehen können. Sprechen Sie danach mit Hendak, der sich in der mittleren Zelle aufhält. Sie erfahren von ihm, dass der Tiermeister den Schlüssel für die Zellen besitzt. Die Tierkäfige befinden sich süd-

## Das silberne Odins-Horn

Sie können sich das verzauberte Horn gleich nach Ihrer Ankunft in Atkatla besorgen. Gerade für eine noch unerfahrene Gruppe ist der zusätzliche Kämpfer Gold wert.

Suchen Sie im Brückenviertel den Fischhändler Reedle auf und betreten Sie das Haus neben seinem Stand. Vorsicht – vor der Treppe zum oberen Stockwerk ist eine Bodenfalle. Oben finden Sie in der Truhe vor dem Bett ein Horn. Wenn es als silbernes Odins-Horn identifiziert ist, können Sie damit täglich einen Berserker-Krieger (Level 5) beschwören. Der Händler Maheer (im Südwesten der Waukeens Promenade zu finden) kann das Horn sogar noch verbessern. Für 2.000 Goldstücke und einen Diamanten können Sie mit dem Horn jeweils einen Level-7-Berserker beschwören. Wenn Sie einen Beljuril-Stein besitzen (siehe Ausgabe 12/2000, S. 190) und noch mal 5.000 Goldstücke bei Maheer hinblättern, erschafft das magische Instrument sogar jeweils einen Level-9-Berserker.



**GESICHERT** Bevor Sie sich das Horn aneignen können, müssen Sie eine Falle deaktivieren.



**UPGRADE** Mithilfe von Edelsteinen und viel Gold macht Maheer das Horn noch mächtiger.



„Sewer-Rätsel“ (Ausgabe 12/2000, S. 195) lösen. Der Zugang zum Versteck ist im Osten der Kanalisation.



**SKLAVEREI** Beseitigen Sie zuerst den Kleriker. In Haegans Besitz ist der Schlüssel für die Zellen.

Haegan ist besiegt, was jetzt?

Wenn Sie im Sklavenhauptquartier aufgeräumt haben, kehren Sie zu Hendak in die Kupferkrone zurück. Damit ist auch diese Quest gelöst. Außerdem sind die Preise von Bernard, dem Wirt in der Kupferkrone, jetzt günstiger und es gibt auch neue Gegenstände in seinem Warenangebot zu erwerben.

Wie lässt sich der Fluch von Jaheira aufheben?

**Jaheiras Fluch**

Wenn Sie Jaheira in der Gruppe haben und die Taverne in den Docks aufsuchen, wird die Druidin von ihrem alten Bekannten Ployer mithilfe einiger verhüllter Magier verflucht. Dieser Fluch lässt sich nicht durch einen Tempelbesuch kurieren, sondern Sie müssen Baron Ployer finden. Suchen Sie als Erstes Bernard in der Kupferkrone auf, um mehr über Ployer zu erfahren. Er hält sich in dem Obdachlosenheim in den Slums auf. Bevor Sie mit ihm abrechnen, sollten Sie noch einen Abstecher in das Re-

Was erwartet mich in Handelstreff?

gierungsviertel machen. Suchen Sie im Regierungsgebäude Corneil auf und sprechen Sie ihn auf Ployer an. Sie werden zwar keine zufriedenstellende Antwort erhalten, aber wenn Sie das Gebäude wieder verlassen, steht neben dem Eingang Terrece. Sie erhalten die meisten Erfahrungspunkte, wenn Sie ihn unter Zuhilfenahme von 2.000 Goldstücken dazu überreden, sich gegen Ployer zu wenden. Wenn Sie jetzt das Obdachlosenheim in den Slums betreten, werden sich Terrece und seine Kollegen gegen ihn wenden und für Sie Ployer aus dem Weg schaffen. Vergessen Sie auf keinen Fall, seinen Leichnam zu untersuchen. Er besitzt eine Haarsträhne von Jaheira. Verstauen Sie diese in ihrem Inventar und legen Sie danach eine 24-stündige Rast ein. Danach ist Jaheira wieder geheilt.

**Druiden-Quest**

Eine weitere große Quest wartet auf Sie, wenn Sie an den Stadttoren von Atkatla mit Flydian sprechen. Reisen Sie danach nach Handelstreff und helfen Sie den Wachen im Kampf gegen die wilden Tiere. Suchen Sie als nächstes Logan Coprith auf und reden Sie mit ihm. Im Keller können Sie dann den NPC Cernd in Ihre Gruppe aufnehmen oder sich mit ihm im Druidenhain verabreden. Wenn Ihnen daran gelegen ist, als böse gesinnte Gruppe zu spielen, verlassen Sie nach dem Gespräch mit Logan sein Anwesen und hören Sie sich den Vorschlag von

Khellon Menold an. Nehmen Sie das Gift von ihm an. Sie müssen es später im Druidenhain benutzen, um dort das Wasser zu vergiften.



**GIFTMISCHER** Lord Menold gibt Ihnen das Gift, um das Wasser der Druiden zu vergiften.

Womit muss ich im Druidenhain rechnen?

**Druidenhain**

Wenn Sie Cernd in Ihrer Gruppe haben, werden Sie in dem Gespräch mit Pauden mehr Informationen über die Vorgänge bei den Druiden erhalten. In dem Waldgebiet bekommen Sie es hauptsächlich mit Trollen und Spinnen zu tun. Denken Sie also daran, Feuer- oder Säurepfeile beziehungsweise entsprechende Zauber parat zu haben. Gegengift gehört ebenfalls ins Inventar. In der Trollhöhle im Westen finden Sie zwei wertvolle Gegenstände und ein ansehnliches Goldsümmchen unter den Knochen versteckt. Locken Sie die Trolle am besten mit einem Charakter einzeln aus der Höhle.

Soll ich den kämpfenden Druiden helfen?

Bei Ihrer Erkundung des Gebietes werden Sie auf weitere Druiden stoßen, die sich gerade im Kampf gegen einige Trolle befinden. Selbst wenn Sie in den Kampf eingreifen, um den Druiden zu



**ALLES EINE FRAGE DES PREISES** Sprechen Sie nach dem Treffen mit Corneil auch mit Terrece und erkaufen Sie sich seine Unterstützung gegen Ployer.



**BITTE MIT STRAHNCHEN** Durch die erkaufte Hilfe der verhüllten Magier gelangen Sie später problemlos in den Besitz von Jaheiras Haarlocke.





**ERST ABWARTEN** Schauen Sie zuerst in Ruhe dem Kampf zwischen den Druiden und den Trollen zu.



**DANN ZUSCHLAGEN** Sie haben es danach leichter, mit den restlichen Gegnern fertig zu werden.

Zweikampf heraus. Dazu müssen allerdings Druiden in Ihrer Party (Jaheira, Cernd oder Sie selbst) sein. Wenn Sie Jaheira die ganze Zeit in Ihrer Gruppe gehabt haben, ist sie für diesen Zweikampf gut geeignet. Ansonsten ist NPC Cernd die bessere Wahl.

Wie gewinne ich den Zweikampf mit Faldorn?

Im Test haben wir den NPC Cernd gegen Faldorn antreten lassen. Ignorieren Sie einfach die am Boden liegen-

helfen, werden diese Sie zum Dank auch noch attackieren. Sie können also einfach den Ausgang des Kampfes abwarten, um sich dann mit weniger Gegnern auseinandersetzen zu müssen.

Was mache ich im Inneren des Hains?

Faldorn befindet sich im Nordwesten der Karte. Sie müssen erst noch einige Wachen am Eingang besiegen, bevor Sie zu ihm gehen können. Im Inneren des Druidenhains können Sie Ihr weiteres Vorgehen von Ihren vorher in Handelstreff getroffenen Entscheidungen abhängig machen. Als böse gesinnte Gruppe sind Sie nach dem Gespräch mit Menold aus Handelstreff im Besitz eines Giftes. Das Gift schütten Sie in das Wasserbecken im nördlichen Teil des Hains. Sollten Sie Druiden wie Cernd oder Jaheira in der Gruppe haben, wird dies allerdings zu einigem Ärger



**ZWEIKAMPF** Faldorn kann der Attacke der von Cernd beschworenen Wölfe nicht viel entgegensetzen. Das beschworene Waldgeschöpf hat zudem Faldorn paralysiert. Ein leichtes Spiel für Cernd.

führen. Bei der guten Variante fordern Sie Faldorn zum

den Kampfstäbe und wenden Sie die Fähigkeit des Gestaltwandels von Cernd an. In Form des Werwolves richtet Cernd wesentlich mehr Schaden an als in seiner menschlichen Form, kann allerdings nicht mehr zaubern. Wenn Sie lieber die menschliche Form beibehalten wollen, sollten Sie schnell einen oder zwei Schutzzauber auf sich selber sprechen (zum Beispiel Borkenhaut) und Faldorn dann mit dem Kampfstab angreifen. Benutzen Sie auch Cernds Beschwörungszauber, um so Faldorn mithilfe der Monster abzulenken.

Welchen Lohn erhalte ich nach dem Sieg über Faldorn?

Nach Faldorns Ableben erscheint Meister Verthan. Wenn Sie als Hauptcharakter einen Druiden spielen, haben Sie nunmehr die Druiden-Spezial-Quest erfüllt und werden in die Druidengemeinschaft aufgenommen. Sie können sich dann später



**HOHLENSAUBERUNG** Nachdem Ihre Gruppe in der Trollhöhle aufgeräumt hat, können Sie in Ruhe die Knochen durchsuchen und sich Gold und einige nette Gegenstände in die Taschen stecken.





**KOPFLOS** Verwickeln Sie die Rakshasa in Nahkämpfe und nehmen Sie den Kopf mit.

durch die Erfüllung weiterer Aufträge zum Großdruiden hocharbeiten. Kehren Sie nun nach Handelstreff zurück und erstatten Sie Coprith Bericht.

## Die Dao Genies

Was hat es mit den Genies auf sich?

Die zweite große Sorge in Handelstreff ist das Handelsembargo der Dao Genies. Suchen Sie das blaue Zelt außerhalb der Mauern im Süden der Stadt auf, vor dem ein Dschinn Wache hält. Sprechen Sie im Inneren mit Khan Zahraa und bieten Sie ihm an, sein Problem mit den Rakshasa zu lösen.

Wo finde ich die Rakshasa?

Die gesuchten Rakshasa halten sich im Druidenhain auf. Sie müssen sich zur Hütte von Adratha im Nordosten begeben. Wenn Sie Adratha ansprechen, wird sie sich in ihrer wahren Gestalt zu erkennen geben und Sie angreifen. Außerdem teleportieren sich zwei weitere Rakshasa in den Raum. Verwickeln Sie Ihtafeer am besten sofort in den Nahkampf. Wenn Sie aus Platzgründen nicht sofort zu Saadat und Jalaal auf den Holzplanken gelangen können, versuchen Sie, die bei-

Was bekomme ich für die Erfüllung dieser Quest?

den mit beschworenen Kreaturen abzulenken. Vergessen Sie nicht, nach dem Kampf Ihtafeers Kopf mitzunehmen.

Wenn Sie in Handelstreff Khan Zahraa Bericht erstatten, erhalten Sie außer den Erfahrungspunkten einen Krummsäbel +2. Sprechen Sie im Haus von Coprith mit Gildenmeisterin Busya, erhalten Sie von ihr unter anderem den Schild der Harmonie. Zu guter Letzt werden Sie von der Stadt Handelstreff geehrt. In harten Zahlen ausgedrückt sind das satte 25.250 Erfahrungspunkte und 10.750 Goldstücke. Ihr Ruf erhöht sich um +1, und wenn Sie sich den Stadtbrunnen anschauen, finden Sie dort Statuen Ihrer Gruppe aufgestellt.

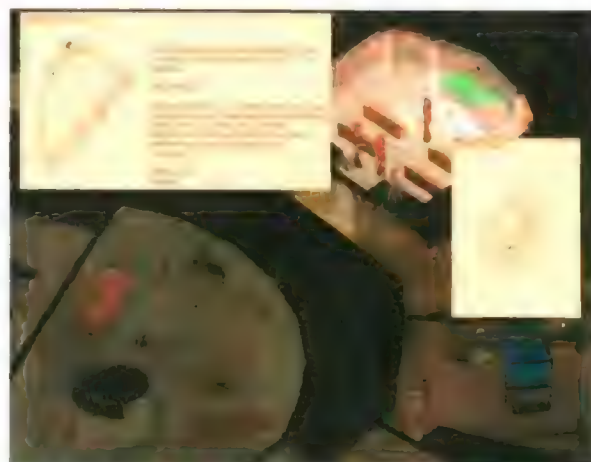
## Barden-Quest – Das Schauspielhaus

Wie beginne ich die Barden-Quest?

Wenn Sie einen Barden als Hauptfigur spielen, können Sie in den Besitz des Schauspielhauses von Atkatla gelangen. Aber Vorsicht – diese Quest ist nicht ganz einfach. Ihre Gruppe sollte über ein breites Repertoire an Zaubersprüchen verfügen. Wichtig sind vor allem Beschwörungs- und Schutzzauber. Wenn Sie sich gewappnet fühlen, besuchen Sie die Taverne Zu den fünf Krügen im Brückenviertel. Schauen Sie sich die schlechte Theateraufführung im Untergeschoss an und reden Sie danach mit Raelis Shai. Sie bekommen den Auftrag, nach dem vermissten Schauspieler Haer'Dalis zu suchen. Begeben Sie sich dazu als Erstes



**ZAUBERHAFT** Mekrath kann sich magisch schützen und Monster beschwören.

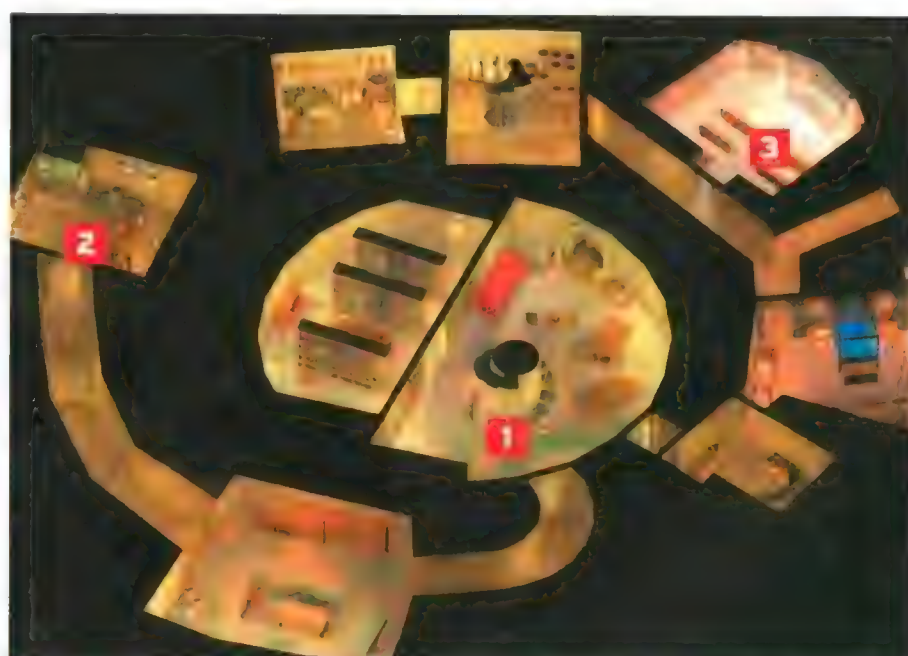


**VOR DEM ALTAR** Deaktivieren Sie die Fallen, bevor Sie sich die beiden Gegenstände schnappen.

in die Abwasserkanäle im Tempelbezirk. Im nördlichen Teil der Abwasserkanäle gibt es zwei Geheimgänge zu entdecken. Der westliche davon führt zu dem gesuchten Zauberer Mekrath. Der östliche Gang führt zu den Gedankenschindern (Illithiden). Wenn Sie im Besitz des Schlüssels von Tazok sind, können Sie die Altarräume der Gedankenschinder besuchen. Sie finden den Schlüssel in den Firkraag-Ruinen in Windspeerhügel. Die Kämpfe mit den Illithiden sind nicht leicht, dafür gelangen Sie in den Besitz des Hammers der Donnerschläge (Bonus +3). Dieser Hammer ist Teil einer



**HALBGÖTTER IN STEIN** Nach dem Erfolg in Handelstreff können Sie die steinernen Abbilder Ihrer Helden am Stadtbrunnen bewundern.



**ZAUBERHÜTTE** Legende: 1 = Eingang, später treffen Sie hier Haer'Dalis, 2 = Mekrath, 3 = Portal-Edelstein (Vorsicht – Fallen!)

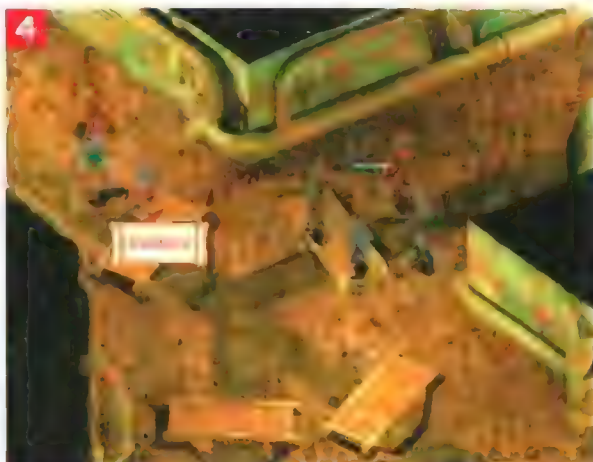


## Abwasserkanäle

Nehmen Sie sich etwas Zeit, die Kanalisation unter dem Tempelbezirk auf den Kopf zu stellen. Mithilfe der Übersichtskarte dürfte es Ihnen nicht schwerfallen, schnell die wichtigen Plätze in dem Labyrinth ausfindig zu machen.



**SPIEGELDIEB** Das Teufelchen im Südosten besitzt den Spiegel von Zauberer Mekrath.



**KULTIG** Wenn die Kult-Quest in Ihrem Journal steht, finden Sie hier den NPC Keldorn.



**QUAL DER WAHL** Wenn Sie diesen Kampf umgehen wollen, kostet Sie das 1.000 Goldstücke.



**ENTDECKT** Gleich links vom Kampfplatz mit dem Rakshasa finden Sie dieses Versteck.



**SCHARMUTZEL** Im Zentrum der Kanalisation treibt dieser Fiesling sein Unwesen.



**KANALISATIONSÜBERSICHT** Legende: 1 = Rakshasa, 2 = Händler, 3 = Teufelchen mit Mekraths Spiegel, 4 = Keldorn, 5 = Tarnors Gruppe, 6 = Zugang zu Mekraths Gemächern

der mächtigsten Waffen im Spiel, dem so genannten Crom Faeyr. Sie müssen den Abschnitt mit den Gedanken-schindern aber noch nicht unbedingt zu diesem Zeitpunkt absolvieren.

### In Mekraths Gemächern

Wie gehe ich mit Mekrath um?

Sie müssen in Mekraths Gemächern mit mehreren Me-phits und Salamandern rechnen. Gehen Sie zu Mekrath. Er hält sich im westlichen Teil des Gemäuers auf. Sie müssen nicht mit ihm kämpfen, sondern können auch auf unblutige

Weise die Herausgabe von Haer'Dalis erreichen. Nehmen Sie dazu Mekraths Auftrag an, den verlorenen Spiegel wieder zu beschaffen (siehe Kasten Abwasserkanäle). Im Altarraum befindet sich der Portal-Edelstein und eine magische Harfe. Nehmen Sie diese Gegenstände an sich und kehren Sie daraufhin zu Raelis Shai ins Theater zurück.

### Das planare Gefängnis

Was mache ich an dem Portal?

Wenn Sie Haer'Dalis erfolgreich befreit haben und mit dem Portal-Edelstein wieder

im Schauspielhaus ankommen, entscheiden Sie sich dafür, Raelis Shai noch einmal zu helfen. Sie werden daraufhin Zeuge, wie sie den Zugang zu einer anderen Dimension öffnet. Schalten Sie nacheinander die auftauchenden Monster aus und betreten Sie dann das Portal.

Wie gewinne ich den ersten Kampf im Gefängnis?

Gleich am Start im Gefängnis müssen Sie Ihre Kampfkunst beweisen, da Ihnen die Gegner viel Magie entgegenzusetzen. Teilen Sie Ihre Truppe am besten auf, um zunächst die Yuan-Ti an ihren Zauber-



sprüchen zu hindern. Danach kümmern Sie sich um die restlichen Gegner. Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten, diesen Abschnitt weiterzuspielen.



**UNSANFTE BEGRÜßUNG** Gleich nach Ihrer Ankunft im Gefängnis müssen Sie sich einiger übler Yuan-Ti-Magier und deren Helfer erwehren.

Ich möchte den nördlichen Weg gehen.

## Nordvariante

Kümmern Sie sich nicht um Taggets Warnungen und marschieren Sie einfach nach Norden weiter. Sie geraten dabei zwangsweise auf die Teleportfelder und müssen sich mit Minotauern, Golems und weiteren Monstern herumschlagen. Dafür erreichen Sie direkt den Endgegner (Wächter). Für diesen Weg sollte Ihre Gruppe allerdings schon sehr erfahren sein, da die Gegner allesamt magisch begabt sind.

Was erwartet mich auf dem östlichen Weg?

## Ostvariante

Reden Sie nach dem Kampf am Startplatz im Gefängnis in Ruhe mit Tagget. Er teilt Ihnen mit, dass Sie nicht alle Sklaven bekämpfen müssen. Sie müssen dazu den Herr der Versklavten erreichen und ihm die Kugel der Herrschaft abnehmen. Umgehen Sie die Teleportfelder und ignorieren Sie die menschlichen Sklaven – möglichst auch die anderen Monster. Marschieren Sie zum Herr der Versklavten. Problematisch sind die beiden Luftelementare, die ihn bewachen. Falls Sie einen Ring der Luftbeherrschung besitzen, können Sie damit versuchen, die Elementare zu charmen. Ansonsten müssen Sie auf das bewährte Ablenken durch das Beschwören eigener Monster setzen. Strecken Sie den Sklavenmeister nieder und schnappen Sie sich die Kugel. Zerstören Sie diese in dem südlichen Becken. Danach sind alle menschlichen Sklaven befreit und unter-



**ÜBERSICHTSKARTE** Legende: 1 = Start, 2 = hier kann die Kugel zerstört werden, 3 = Herr der Versklavten (hat die Kugel), 4 = Wächter, 5 = Gefangene, T = Teleporter

stützen Sie im Kampf gegen die Monster. Eilen Sie weiter zum Wächter. Sie müssen ihn besiegen, um an den Schlüssel für die gefangenen Schauspieler zu gelangen. Mit ein paar beschworenen Monstern und einem gestärk-

Was für eine Belohnung erhalte ich?

ten Kämpfer ist der Wächter recht schnell zu besiegen.

Wenn Sie dieses Abenteuer überlebt haben, überschreibt Ihnen Raelis Shai das Schauspielhaus.

Stefan Weiß

## Master and Slaves

Mit etwas Geschick können Sie den Herrn der Versklavten schnell besiegen und seine Kugel der Herrschaft zerstören, um einige Gefangene damit zu erlösen.



**BEFREIUNG** Machen Sie zuerst den Herr der Versklavten fertig (1 und 2). Setzen Sie eigene Monster im Kampf gegen den Wächter ein (3 und 4). Danach gehört Ihnen der Schlüssel des Wächters.



# Cheats Easteregg's Kurztipps Codes

## C & C: Alarmstufe Rot 2

In der 11. Mission der Sowjet-Kampagne können Sie mit folgendem Trick viel Zeit sparen und vermeiden gleichzeitig die Begegnung mit den lästigen Psycho-Troopern: Bauen Sie nach der Sicherung Ihrer Basis sofort ein Raketensilo. Sobald die Atomrakete fertig ist, feuern Sie diese auf den Kreml. Da Sie den Kreml von Anfang an sehen können, ist dies problemlos möglich. Der Kreml sollte nun ziemlich genau die Hälfte seiner Panzerung verloren haben. Aus unerklärlichen Gründen schicken die Sowjets aber weder Ingenieure zum Kreml, noch reparieren sie ihn (so wie die umliegenden Gebäude). Nun müssen Sie nur noch ein paar Minuten warten, bis Sie die nächste Rakete abfeuern dürfen und das Ganze wiederholen. Nach dem Einschlag liegt der Kreml in Schutt und Asche und Sie haben die Mission gewonnen!

Iko Helms



**GUTE SICHT** Sie müssen lediglich zwei Atombomben über dem Kreml abwerfen, um die Mission zu gewinnen.

Hier ist eine weitere Möglichkeit, die 11. Mission der Sowjets schnell und einfach zu lösen: Bewegen Sie die beiden Kirov-Luftschiffe am westlichsten Rand der Karte nach Norden. Ignorieren Sie dabei die Flak-Stellungen. Wenn Sie oben angekommen sind (Basisaufbau und

Verteidigung nicht vergessen), sollte mindestens noch ein Kirov übrig sein. Zerstören Sie mit ihm das Atomkraftwerk. Danach haben die Flak-Stellungen keine Stromversorgung mehr und Sie können mit dem Luftschiff ganz einfach den Kreml zerstören.

Sebastian Pütter



**IM KEIM ERSTICKT** Fangen Sie das MBF mit den Rocketeers ab und schalten Sie dann die restlichen Einheiten aus!

Wenn Sie die Sowjets spielen, können Sie mit einem Trick ganz leicht Teile der Karte bzw. die gegnerische Basis aufdecken. Schießen Sie mit Ihrem V3-Raketenwerfer auf einen gegnerischen Sammler. Wenn sich dieser wegbeamt, die Raketen aber schon unterwegs sind, fliegen diese bis in die feindliche Basis und schlagen dort in den Sammler ein.

Sebastian Schemm

Es gibt eine Möglichkeit, die 7. Mission der Alliierten abzukürzen: Bauen Sie sofort nach Spielbeginn fünf bis sechs Rocketeers und schicken Sie diese zur (noch) verbündeten Stellung im Nordosten. Bis die Einheiten dort angekommen sind, verteidigen Sie sich gegen die feindlichen Schiffe, die von Süden kommen. Nach einiger Zeit wird die Insel im Nordosten angegriffen und besetzt. Mit den Rocketeers ist es nun ein Leichtes, das MBF des Gegners auszuschalten, da er noch keinerlei Luftabwehr hat. Nun können Sie mit Ihren Rocketeers noch die restlichen

Einheiten zerstören und Sie haben die Mission gewonnen!

Markus Bracker

## Wizards & Warriors (englische Version)

Wenn Sie Gegenstände abliefern müssen, sollten Sie einen Charakter in der Party haben, der die Fähigkeit „Pickpocket“ beherrscht. Viele Charaktere geben Ihnen zum Dank eine Belohnung (neue Fähigkeiten oder Waffen). Wenn Sie nun die abgelieferten Gegenstände wieder stehlen (vorher abspeichern nicht vergessen) und mit einem anderen Charakter Ihrer Party übergeben, werden Sie doppelt belohnt!

Wenn Sie im Tempel in Ishad N'Ha den Auftrag annehmen und Jathil einen Brief bringen, können Sie sich beliebig oft die Belohnung dafür abholen (Erfahrungspunkte und Beförderung bis zu Level 7). Besonders effektiv ist dieser Trick, wenn Sie mehrere Charaktere besitzen, die diesen Auftrag erfüllt haben: Sie müssen nur zwischen den beiden hin- und herklicken.

Matthias Zobel

Es gibt in der englischen Version von *Wizards & Warriors* einen Bug, mit dem Sie viel Gold bunkern können. Betreten Sie die Kneipe (Inn) und gehen Sie wie folgt vor:

1. Erstellen Sie eine Party mit sechs Charakteren.
2. Drücken Sie auf „Pool Gold“ beim ersten Charakter.
3. Entfernen Sie Charakter 2 bis 6 aus der Party.
4. Nehmen Sie Charakter 2 bis 6 in die Party auf.
5. Beginnen Sie wieder bei Punkt 2.

Achtung: Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen. Folgendes müssen Sie jedoch unbe-







**GOLD IM ÜBERFLUSS** Durch einen kleinen Bug und die Funktion „Pool Gold“ können Sie Unmengen an Gold scheffeln.

dingt beachten: Sie dürfen den ersten Charakter niemals entfernen oder ihm das Gold wegnehmen. Außerdem müssen Sie die Kneipe (Inn) erst einmal verlassen, dann ist das Gold sicher.

Sebastian Mendel

Zeus

Ein kleiner Programmfehler erweist sich bei Monsterplagen als ungemein nützlich. Wenn ein Monster ein wichtiges Gebäude, wie zum Beispiel einen Pier, ins Visier nimmt, reißen Sie das Gebäude einfach kurzerhand ab! Das Monster wendet sich dann sofort dem nächsten Ziel zu. Drücken Sie dann schnell auf „Undo“ und das Gebäude ist wieder da, und zwar mit allen Handelsgütern! Lediglich die Waren, die in diesem Moment auf dem Karren des Handelsplatzes waren, gehen verloren. Landmonster wie Talos können Sie übrigens mit einer langen Straße, Straßensperren und Mauern ablenken und so von wichtigen Orten fernhalten.

Helge T.



**AUSGETRICKST** Reißen Sie das Gebäude ab, bevor das Monster es zerstört, und drücken Sie auf „Undo“, sobald es ein neues Ziel hat.



**GANZ SCHÖN HEISS** Wenn Sie schon immer Kates reizvolle Rückseite sehen wollten, geben Sie einfach den Cheat „mpasscam“ ein.

NHL 2001

Eishockey, Fußball oder Handball? Wer findet, dass die Standardeinstellung von *NHL 2001* zu arcadelastig ist, sollte unsere Tipps probieren!

Die im Handbuch nur spärlich beschriebenen KI-Optionen ermöglichen es, *NHL 2001* so zu verändern, dass es sich mehr wie wirkliches Eishockey spielt. Hier unser Vorschlag, der in allen Schwierigkeitsgraden funktioniert:

Eislaufoptionen:	
Spielgeschwindigkeit	2
Turbodauer	3
Turbo %	2
Ermüdung	3

Checkoptionen:	
Aggression	3
Verletzungen	4
Checkhärte	3
Erholung nach Sturz	3
Blocken	6

Pass-/Schussoptionen:	
Pass abfangen	3
Passgenauigkeit	Aus
Passgeschwindigkeit	3
Schusspräzision	1

Puckoptionen:	
Puckhärte	3
Puckreibung	3
Puck behalten	3
Torwart-Rebounds	4



**STANLEY CUP** Durch unsere Einstellungen wird es schwerer, aber schöner.



**KI-OPTIONEN** In diesem Menü ändern Sie alle wichtigen Einstellungen.

mpgoattech	Alle Waffen- Upgrades
mpasscam	Third-Person- Ansicht

Redaktion

Baldur's Gate 2

Editieren Sie die Datei baldur.ini mit einem Editor und suchen Sie die Sektion „Game Options“. Fügen Sie die Zeile „Cheats = 1“ hinzu und starten Sie dann das Spiel. Nun öffnen Sie im Spiel die Konsole (Strg + Tab) und tippen die folgende Zeile ein:

**CHEATERSDOPROSPER:**  
EnableCheatKeys(1);

Jetzt stehen Ihnen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

[Strg][J]	Teleportiert die Party zum Cursor
[Strg][R]	Heilt den ausgewählten Charakter
[Strg][Y]	Tötet Monster oder NPC ohne Erfahrungspunkte
[Strg][4]	Zeigt Fallen auf

Redaktion

No One Lives Forever

Drücken Sie im Spiel die Taste T, damit Sie folgende Codes eingeben können:

mpimyourfather	Gott-Modus
mpwegotdeathstar	Unendlich Munition
mpkingoftehmonstars	Alle Waffen und volle Munition
mpmaphole	Mission gewonnen
mpdrdentz	Volle Gesundheit
mpwonderbra	Volle Rüstung
mpyoulooklikeyou-needamonkey	Alle Rüstungsoptionen
mpmiked	Spiel beenden



# Baldur's Gate 2

Alle neuen Gegenstände, Waffen und Ausrüstungsgegenstände - mit dem richtigen Cheat in Sekundenschnelle im Inventar!

Bevor Sie loslegen können, müssen Sie zuerst die Konsole öffnen und dann CLUAConsole:CreateItem („x“) eingeben. Statt des „x“ geben Sie einen der folgenden Cheats an. Hier sind übrigens nur die neuen Gegenstände aus *Baldur's Gate 2* aufgelistet. Die restlichen sind die gleichen wie in *Baldur's Gate 1* und *Die Legenden der Schwertkünste* (siehe PC-Games Ausgabe 5/99).

AMUL17	Grünsteinamulett	BOLT08	Gesegneter Bolzen
AMUL18	Wolfsbann Glücksbringer	BOLT07	Bemerkenswerter Blitzfreudiger Monsterverscheucher
AMUL19	Amulett der Magieresistenz 5%		
AMUL20	Kaligens Amulett der Magieresistenz	BOOK90	Buch der Golems
AMUL21	Amulett der Macht	BOOK91	Amaunators Almanach
AMUL22	Schutzperidot gegen Gift	BOOK93	Merellas Tagebuch
AMUL23	Peridot des Lebens	BOOK94	Orkisches Kochbuch
AMUL24	Halskette der Gestaltwahrung	BOOT06	Abgetragene Stiefel
AMUL25	Amulett des Zauberschutzes	BOOT07	Elfenstiefel
		BOOT08	Flimmerstiefel
		BOOT09	Geschwindigkeitstiefel
		BOOT10	Ätherstiefel
AXIH06	Wurfbeil +2	BOW09	Schlitzer +2
AXIH07	Balas Axt	BOW10	Herzsucher +3
AXIH08	Hangards Axt +2	BOW11	Starker Arm +2
AXIH09	Spaltenheimer Axt +3	BOW12	Bogen des Elfenhofs +3
AXIH10	Azurklinge	BOW13	Manabogen +4
AXIH11	Streitaxt +2	BOW14	Bogen der Tuigan
AXIH12	Streitaxt +3, Steinfeuer	BOW15	Tansherons Bogen +3
AXIH13	Streitaxt +3, Frostschnitter	BOW16	Kompositlangbogen +2
		BOW17	Langbogen +2
		BOW18	Kurzbogen +2
		BOW19	Gesens Kurzbogen
BELT06	Gürtel der Hügeliensstärke	BRAC11	Armreifen des Fesseln
BELT07	Gürtel der Steinriensstärke	BRAC12	Armbänder
BELT08	Gürtel der Frostriensstärke	BRAC13	Abwehrarmreifen RK5
BELT09	Gürtel der Trägheitsperre	BRAC14	Abwehrarmreifen RK4
		BRAC15	Abwehrarmreifen RK3
		BRAC16	Armreifen des blendenden Schlages
BLUN08	Flegel	BRAC17	Handschuhe des Taschendiebstahles
BLUN09	Kiels Morgenstern	BRAC18	Fanghandschuhe
BLUN10	Die Wurzel allen Übels	BRAC19	Schmetterhandschuhe
BLUN11	Streitkolben	BRAC20	Heilungshandschuhe
BLUN12	Streitkolben der Zerschlagung +1		
BLUN13	Flegel +2	BULL04	Sonnenstein-Schleuerkugel +1
BLUN14	Flegel der Zeitalter +3		
BLUN15	Morgenstern +2	CHAN07	Kettenhemd +3
BLUN16	Der Schläfer +2	CHAN08	Kettenhemd +2
BLUN17	Lindwurmschwanz +2	CHAN09	Dunkelkettenhemd +3
BLUN18	Schädelschmetterer +3	CHAN10	Kettenhemd des Narren +4
BLUN19	Waffe des Fleischers +2	CHAN11	Blutrotes Kettenhemd +5
BLUN20	Ardulias Fall +1	CHAN12	Elfenkettenhemd
BLUN21	Streitkolben +2	CHAN13	Elfenkettenhemd +1
BLUN22	Keule +3, Schwarzblut	CHAN14	Elfenkettenhemd +2
BLUN23	Knochenkeule +2, +3 gegen Untote	CHAN15	Melodisches Kettenhemd +3
BLUN24	Keule +2, Beißer	CHAN18	Glaubensrüstung +3
BLUN25	Streitkolben der Zerschlagung +2		

CHAN16	Klingensängers Kettenhemd +4	HAMM05	Kriegshammer +2
CHAN17	Schuppenpanzer der Aslee +2	HAMM06	Zwergerwerfer +3
		HAMM07	Hammer der Blitze +3
		HAMM08	Kriegshammer +2, +1 durch Elektrizität, Boroles Faust
		HAMM09	Crom Faeyr
CLCK08	Algernons Umhang	HELM14	Kiels Helm
CLCK09	Zauberrobe des Widerstandes gegen Kälte	HELM16	Intelligenzhelm
CLCK10	Magische Feuerschutzrobe	HELM17	Todesschädel
CLCK11	Zauberrobe des Widerstandes gegen Elektrizität	HELM18	Perlmutter-Ionenstein
		HELM19	Matrosa Ionenstein
CLCK12	Schurkenrobe	HELM20	Hellgrüner Ionenstein
CLCK13	Robe des Reisenden	HELM21	Drachenhelm
CLCK14	Robe des Abenteurers		
CLCK15	Robe des guten Erzmagiers	LEAT09	Karajachslederpanzer
CLCK16	Robe des neutralen Erzmagiers	LEAT10	Lederrüstung
CLCK17	Robe des bösen Erzmagiers	LEAT11	Lederrüstung +2
		LEAT12	Lederpanzer +3
CLCK20	Umhang des Schildes	LEAT13	Haut des Guhls +4
CLCK21	Heiliger Umhang	LEAT14	Geschenk der Nacht +5
CLCK22	Shandalurs Umhang	LEAT15	Beschlagener Lederwams +2
CLCK23	Elfenumhang	LEAT16	Orkische Lederrüstung +3
CLCK24	Umhang des Zurückwerfens	LEAT17	Rüstung tiefster Nacht +4
CLCK25	Sternenmantel	LEAT18	Rüstung der Viper
CLCK26	Spiegelumhang	LEAT19	Schuppen eines Schattendrachs
CLCK27	Kanalisationsumhang	LEAT20	Aegels Haut +5
CLCK28	Umhang der Schattendiebe	LEAT21	Waffe des Fleisches
CLCK29	Robe der Zauberlehrlinge	LEAT22	Menschliches Fleisch
CLCK30	Mantel der Tapferkeit	PLAT08	(Plattenpanzer +3)
DAGG06	Nesters Dolch	PLAT09	Feldharnisch
DAGG07	Kylees Dolch	PLAT10	Plattenpanzer +1
DAGG08	Hentolds Dolch	PLAT11	Delfers Plattenpanzer +2
DAGG09	Silberdolch, Werbann	PLAT12	Verdammnisplattenpanzer +3
DAGG10	Seelenräuberdolch	PLAT13	Gorgonenplattenpanzer +4
DAGG11	Bumerangdolch	PLAT14	Feldharnisch +1
DAGG12	Feuerzahn +3	PLAT15	Stolz der Legion +2
DAGG13	Feenkoboldstich +3	PLAT16	Rüstung des Hirsches +3
DAGG14	Knochenklinge +4	PLAT17	Trahies Plattenpanzer +5
DAGG15	Dolch +2	PLAT18	Roter Drachenschuppenpanzer
DAGG16	Vergifteter Wurfdolch	PLAT19	Prunkharnisch +2
DAGG17	Stilet der Demarchess +2		
DAGG18	Dolch der Schattendiebe	RING25	Koveras Schutzring
DAGG19	(Hauptcharakters) Dolch	RING26	Dschiniring
DAGG20	Vampirdolch +4	RING27	Ring der Feuerbeherrschung
		RING28	Ring der Luftbeherrschung
DART05	Natternest	RING29	Ring der Erdbeherrschung
DAGG06	Riesiger Fels	RING30	Beeinflussungsring
		RING31	Regenerationsring
HALB04	Drachenbann +3	RING33	Rammbockring
HALB05	Drachenodem +4	RING34	Zauberwende-Ring
HALB06	Schwarznebel +4	RING35	Ring der Dietriche
HALB07	Hellebarde +2		
HALB08	Hellebarde +2, Dusterklinge		
HALB09	Hellebarde +4, Welle		
HAMM04	Streithammer +1, +4 gg. Riesenartige		

RING36	Ring des Sechsten Sinnes	SWIH22	Krummsäbel +1
RING37	Sturmring	SWIH23	Krummsäbel +2, Rashads Klaue
RING38	Ring der Morgendämmerung	SWIH24	Flammenzunge
RING39	Ring von Gaxx	SWIH25	Kundane +2
RING40	Ring der Klugheit	SWIH26	Ilbratha +1
		SWIH27	Arabenes Schwert +2
SHLD17	Tartsche +1	SWIH28	Gurgelschlitzer +4
SHLD18	Langschild	SWIH29	Kurzsword +2
SHLD19	Großer Schild +2	SWIH30	Belm +2
SHLD20	Kiels Tartsche	SWIH31	Tagesstern
SHLD21	Drachenschuppen-schild +2	SWIH32	Drachentöter
SHLD22	Wächter +4	SWIH33	Rast +2
SHLD23	Festungsschild +3	SWIH34	Albruin +1
SHLD24	Reflektierender Schild +1	SWIH35	Adjatha der Trinker +2
SHLD25	Schild der Harmonie +2	SWIH36	Namarra +2
SHLD26	Schild der Verlorenen +2	SWIH37	Taragartha +1
SHLD27	Gnadenretter +3	SWIH38	Ihor der Aderlasser +2
SHLD28	Kleiner Schild +2	SWIH39	Klinge des Versengens +3
SHLD29	Mittlere Schild +2	SWIH40	Rosenklinge +3
SHLD30	Großer Schild +2	SWIH41	Langschwert +2
		SWIH42	Bastardschwert +2
		SWIH43	Katana
SLNG03	Schleuder +3	SWIH44	Katana +1
SLNG04	Schleuder +2	SWIH45	Malakar +2
SLNG05	Schleuder +3, 'Arkas Drachenbann'	SWIH46	Wahzashi
SLNG06	Schleuder von Arvorenn +4	SWIH47	Wahzashi +1
SLNG07	Zielsuchende Schleuder +2	SWIH48	Ninja-To
		SWIH49	Ninja-To +1
SPER04	Speer	SWIH50	Shazzellim +1
SPER05	Speer +2	SWIH51	Göttliche Rage
SPER06	Speer +3	SWIH52	Krummsäbel +3
SPER07	Einhornspeer +2	SWIH53	Flammenschwert +1
SPER08	Speer +3, Aufspießler	SWIH54	Der Ausgleicher
SPER09	Speer +1, Halycon	SWIH55	Katana +2
SPER10	Speer des Verdorrens +4	SWIH56	Krummsäbel
STAF05	Schlagstecken	SW2H07	Schnitter +3
STAF06	Stabstreitkolben	SW2H08	Seelenschnitter +4
STAF07	Stabspeer +2	SW2H09	Kriegsklinge +4
STAF08	Kampfstab +3	SW2H10	Carsomyr +5
STAF09	Stecken der Beherrschung	SW2H11	Zweihänder +2
STAF10	Heilstecken	SW2H12	Flamme des Nordens
STAF11	Stecken der Magister	SW2H13	Spinnenfluch
STAF12	Stecken der Macht	SW2H14	Lilarcor
STAF13	Gewitterstecken	SW2H15	Chaosschwert +2
STAF14	Stecken der Wälder +4		
STAF15	Luftstecken +2	WAND12	Stab der Überraschung
STAF16	Erdstecken +2	WAND13	Stab der Todeswolke
STAF17	Feuerstecken +2	WAND14	Spinnwebensack
STAF18	Kampfstab +2	WAND15	Stab der Zauberlehrlinge
STAF19	Klerikerstecken +3	WAND16	Eisstaubtrank
STAF20	Rynns Stab +4		
SWIH16	Krummsäbel +5, Verteidiger	XBOW07	Schwere Armbrust +3
SWIH17	Kurzsword von Perdue	XBOW08	Riesenharrarmbrust +3
SWIH18	Baldurans Schwert	XBOW09	Leichte Armbrust +2
SWIH19	Rache des Vampirs	XBOW10	Necaradans Armbrust +3
SWIH20	Krummsäbel	XBOW12	Armbrust der Heimsuchung +4
		XBOW13	Schwere Armbrust des Versengens
		XBOW14	Blitzbombenwerfer

Andreas Rosin





# Unreal

Waffen, Gegenstände, Levels und vieles mehr - zur Vollversion gibt es noch einmal die wichtigsten Cheats!

Die folgenden Cheat-Codes werden einfach in der Unreal-Konsole eingegeben, die man durch einen kurzen Druck auf die Taste ^ oder Ö aktiviert. Jede Eingabe muss mit Enter bestätigt werden. Alternativ kann man die Cheats natürlich auch im Talk-Modus eintippen (Taste T), wobei aber das standardmäßig eingeblendete „say“ gelöscht werden muss.

### Allgemeine Cheats:

ALLAMMO	999 Schuss für jede Waffe
BEHINDVIEW 1/0	Ansicht von hinten an/aus
FLUSH	Anderer Grafik-Modus
FLY	Man kann fliegen
GHOST	Keine Kollisionsabfrage (no Clipping)
GOD	Unverwundbarkeit
INVISIBLE	Unsichtbarkeit (aber man wird noch gehört!)
KILLPAWNS	Alle Gegner sterben
SLOMO X	Statt X Geschwindigkeit eintragen (1 ist Standard)
WALK	Die Cheats „FLY“ und „GHOST“ werden abgeschaltet

### Waffen: (Eingabe: SUMMON + Cheat)

ASMD	ASMD
AUTOMAG	AutoMag
DISPERSIONPISTOL	Dispersion-Pistol
EIGHTBALL	8-Ball-Launcher
FLAKCANNON	Flak-Cannon
GESBIORIFLE	GESBioRifle
MINIGUN	Mini-Gun
QUADSHOT	Quadshot (neue Waffe auf der Taste 3; eventuell zweimal 3 drücken)
RAZORJACK	Razor-Jack
RIFLE	Assault-Rifle
STINGER	Stinger

### Gegner: (Eingabe: SUMMON + Cheat)

BIRD1	Vogel
BRUTE	Brute
CAVEMANTA	Höhlenmanta
COW	Dinosaurierkuh
COWBABY	Dinosaurierbaby
DEVILFISH	Fisch
FLY	Killerfliege
HORSEFLYSWARM	Fliegenschwarm
ICESKAARJ	Skaarj
KRALL	Krall
KRALLELITE	Starker Krall
LEGLESSKRALL	Beinloser Krall
LESSERBRUTE	Brute
MANTA	Manta
MALEONEBOT	Angreifender männlicher Bot, entsprechend mit TWO oder THREE statt ONE und mit FEMALE statt MALE

### MALEONE

Stehender männlicher Bot

### MERCENARY

Mercenary

### MERCENARYELITE

Starker Mercenary

### NALI

Nali

### NALIPRIEST

Nalipriester

### NALIRABBIT

Hase

### PUPAE

Spinne

### QUEEN

Queen (Endgegner)

### SKAARJASSASSIN

Skaarj

### SKAARJBERSERKER

Skaarj

### SKAARJGUNNER

Skaarj Trooper (mit 8-Ball-Launcher)

### SKAARJINFANTRY

Skaarj Trooper (mit Stinger)

### SKAARJLORD

Skaarj

### SKAARJOFFICER

Skaarj Trooper (mit Razor-Jack)

### SKAARJSCOUT

Skaarj

### SKAARJSNIPER

Skaarj Trooper (mit Assault-Rifle)

### SKAARJTROOPER

Skaarj Trooper

### SKAARJWARRIOR

Skaarj

### SKTROOPERBOT

Skaarj Trooper-Bot

### SLITH

Slith

### SQUID

Oktopus

### TENTACLE

Tentakel

### WARLORD

Warlord

### Gegenstände: (Eingabe: SUMMON + Cheat)

AMPLIFIER	Amplifier
ARMOR	Armor
ASBESTOSSUIT	Asbestos Suit
BANDAGES	Bandages
DAMPENER	Dampener
FLARE	Flare
FLASHLIGHT	Flashlight
FORCEFIELD	Force-Field
INVISIBILITY	Invisibility
JUMPBOOTS	Jump-Boots
KEVLARSUIT	Kevlar-Suit
NALIFRUIT	Nali-Healing-Fruit
POWERSHIELD	Powershield
SCUBAGEAR	Scuba-Gear
SEARCHLIGHT	Searchlight
SHIELDBELT	Shieldbelt
SUPERHEALTH	Superhealth
TOXINSUIT	Anti-Toxin-Suit
TRANSLATOR	Universal Translator
VOICEBOX	Voice-Box

### Harobed

Harobed Village

### TerraLift

Terraniux Underground

### Terraniux

Terraniux

### Noork

Noork's Elbow

### Ruins

Temple of Vandora

### Trench

The Trench

### IsvKran4

ISV Kran, Deck 4

### IsvKran32

ISV Kran, Deck 2 und 3

### IsvDeck1

ISV Kran, Deck 1

### SpireVillage

Spire Village

### TheSunspire

The Sunspire

### SkyCaves

Gateway to Na Pali

### SkyTown

Nali Pa Haven

### SkyBase

Outpost 3j

### VeloraEnd

Verlora Pass

### Bluff

Bluff Eversmoking

### Dasapass

Dasa Mountain

### Dasacellars

Cellars at Dasa Pass

### NaliBoat

Serpent Canyon

### NaliC

Nali Castle Canyon

### NaliLord

The Demon's Lair

### Dcrater

Demon's Crater

### ExtremeBeg

Mothership Base

### ExtremeLab

Mothership Lab

### ExtremeEnd

Mothership Core

### ExtremeCore

Mothership Core

### ExtremeDGen

Mothership Core

### ExtremeDark

The Darkening

### QueenEnd

The Source

### Endgame

Schlusssequenz

### Entry

Testlevel

### DKNightOp

Multiplayer-Level

### DMARIZA

Multiplayer-Level

### DMCOURSE

Multiplayer-Level

### DmDeathFan

Multiplayer-Level

### DmDeck16

Multiplayer-Level

### DMEIsinore

Multiplayer-Level

### Dmfith

Multiplayer-Level

### DmHealPod

Multiplayer-Level

### DmMorbias

Multiplayer-Level

### DmRadikus

Multiplayer-Level

### DmTundra

Multiplayer-Level

### Gateway

Multiplayer-Level

Möchte man bei Unreal schier unerklümmbare Höhen erreichen, nutzt man einfach den sonst gefährlichen Rückstoß der Eightball aus. Indem man die Waffe direkt nach unten hält, abfeuert und genau abspringt, wenn die Rakete den Boden berührt, wird man sehr hoch katapultiert und kommt an Orte, die man vorher nur von unten bestaunen konnte. Leider kann man sich bei diesem Manöver schnell verletzen, aber nach ein paar Übungssprüngen geht's ganz leicht.

Der ASMD-Laser bietet einen „dritten“ Feuer-Modus. Dafür muss man zuerst einen Energieball (zweiter Waffen-Modus) abfeuern und diesen danach mit einem Energie-Impuls (erster Waffen-Modus) treffen. Der Energieball zerbrst in einer unglaublich zerstörerischen Explosion. Dabei ist zu beachten, dass der Energieball auf einer Höhe mit dem Ziel ist, bevor man ihn mit dem Energie-Impuls abschießt.

224 PC Games Januar 2001

www.pcgames.de



# Vollversion Unreal



## Installation

- 1 Verlassen Sie alle anderen Anwendungen und legen Sie die *Unreal*-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
- 2 Falls Windows 95/98 die CD-Autoplay-Funktion verwendet, erscheint automatisch der Installationsbildschirm von *Unreal*, sobald die CD eingelegt ist. Wenn Autoplay deaktiviert ist, doppelklicken Sie auf das Symbol Arbeitsplatz und dann auf das CD-ROM-Symbol im neu geöffneten Fenster. Doppelklicken Sie auf Setup.exe, um die Installation zu starten.
- 3 Sie benötigen 100 MB freien Festplattenspeicher für die Minimalinstallation und 450 MB für die Vollinstallation. Der nächste Bildschirm zeigt eine Liste mit verschiedenen installierbaren *Unreal*-Komponenten an:

### Unbedingt Patch installieren!

Nach der Installation von *Unreal* sollten Sie auf jeden Fall den neuesten Patch installieren, um unter anderem die Unterstützung für Direct3D zu aktivieren. Außerdem wird das Spielen über Netzwerk und Internet deutlich verbessert sowie eine ganze Reihe von anderen Fehlern beseitigt. Den neuesten Patch finden Sie auf der aktuellen Demo-CD bzw. auf der DVD unter: Bugfixes\9\UnrealPatch226Final.exe

- UnrealEd: Vorabversion des Unreal-Level-Editors.
- Unreal Engine: Das Hauptprogramm von *Unreal*; Installation ist unbedingt erforderlich.
- Game Content (Spielinhalt): Wählen Sie diese Option, um das gesamte Spiel auf der Festplatte zu installieren. Das kann Aussetzer während des Spielens vermeiden.
- DirectX: Diese Option sollten Sie deaktivieren.

## Ziel des Spiels

Das Hauptziel in *Unreal* ist es herauszufinden, wie Sie der fremdartigen Welt entfliehen können, auf der Sie mit dem Raumschiff Rikers abstürzt sind. Darüber hinaus liegt es an Ihnen, die Geheimnisse dieses Planeten zu entdecken. An Bord der Rikers befanden sich verschiedene Universalübersetzer, die zur Ausrüstung der Wachmänner gehörten. Es ist lebenswichtig, einen Übersetzer zu finden! Der Übersetzer kann viele der Objekte, Geräte und Inschriften auf dem Planeten analysieren und interpretieren.

### New Game (Neues Spiel)

Wenn Sie ein neues Spiel starten, müssen Sie einen Schwierigkeitslevel festlegen. Dieser bestimmt, wie vie-

len Monstern Sie begegnen, wie schnell und aggressiv diese sind und in welcher Verfassung Ihre Gesundheit und Kräfte sind.

### Game Options (Spieloptionen)

In dieser Option können Sie die Spielgeschwindigkeit (Geschwindigkeit für Spieler, Monster und Objektbewegungen) auf einen Ihnen angenehmen Level einstellen. Wenn Sie *Unreal* zum ersten Mal spielen, ist eine langsamere Geschwindigkeit zu empfehlen, bis Sie mit Steuerung und Mechanik des Spiels so vertraut sind, dass Sie der Höchstgeschwindigkeit gewachsen sind. Informationen zur Konfiguration erweiterter Optionen finden Sie in der Datei readme.txt.

### Multiplayer

Im Menü Multiplayer starten Sie eine Mehrspieler-Partie, treten einer bei oder konfigurieren das Spieler-Setup.

### Start Game (Spiel starten)

Wählen Sie „Start Game“ (Spiel starten), um als Host eines Multiplayer-Spiels zu fungieren. Es erscheint das Menü Multiplayer-Optionen mit den Setup-Optionen für das Spiel. **Select Game (Spiel):** Hier wählen Sie den Typ des Multiplayer-Spiels. Informationen zu den verschiedenen Spieltypen finden Sie in der Datei readme.txt.



- Select Folder (Ordner wählen):**  
Wählen Sie den Ordner mit der gewünschten Spielkarte.
- Select Map (Karte wählen):**  
Wählen Sie die gewünschte Karte.
- Configure Game (Spiel konfigurieren):**  
Standardeinstellungen der Spieloptionen ändern.
- **Game Speed (Spielgeschwindigkeit):** Geschwindigkeit für Spieler, Monster und Objektbewegungen festlegen.
  - **Frag-Limit (Sieg-Limit):** Zahl der besiegten Gegner, die ein Spieler zum Sieg benötigt.
  - **Time Limit (Zeit-Limit):** Legt fest, wie lange das Spiel dauern soll. Nach Ablauf der festgelegten Zeit gewinnt der Spieler mit den meisten Abschüssen.
  - **Max. Player (Max. Spieler):** Legt die maximale Teilnehmerzahl für das Spiel fest.
  - **Co-op Weapon Mode (Co-op-Waffenmodus):** Wenn diese Option aktiviert ist, erneuern sich Waffen sofort (erscheinen erneut auf dem Bildschirm, nachdem sie aufgehoben wurden), können von jedem Spieler jedoch nur einmal aufgehoben werden.
  - **Exiting Allowed (Beenden möglich):** Wenn Beenden möglich ist, können Spieler den Level wechseln, indem sie durch einen Ausgang gehen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, kann nur der Host des Spiels den gespielten Level ändern.
  - **Advanced Options (Erweiterte Optionen):** Informationen zur Konfiguration der erweiterten Optionen finden Sie in der Datei readme.txt.

**Join Game (Spiel beitreten)**  
Wählen Sie „Join Game“ (Spiel beitreten), um dem Multiplayer-Spiel eines entfernten Servers beizutreten.

**Player Setup (Spieler-Setup)**  
Im Menü „Player Setup“ (Spieler-Setup) erstellen Sie eine Figur für Mehrspieler-Partien.



**KEINE PANIK** Im Tipps&Tricks-Teil sowie auf CD und DVD dieser Ausgabe finden Sie nützliche Ratschläge für das Überleben in Unreal.

Bots























- Die *Unreal*-Bots sind hochintelligente, computergesteuerte Mehrspieler-Gegner. Ihre Stärke reicht von beeindruckend bis zu absolut erschreckend und sie sind im Allgemeinen viel schwerer zu besiegen als die regulären Monster in *Unreal*. So starten Sie ein Bot-Spiel:
1. Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Multiplayer“.
  2. Mit „Start Game“ das Spiel starten.
    - Im Feld „Select Game“ (Spiel wählen) wählen Sie „Deathmatch Game“ (Standard).
    - Als Ordner wählen Sie einen Deathmatch-Ordner. Standard ist „DeathmatchMaps“.
    - Als Karte wählen Sie die gewünschte Deathmatch-Karte.
  3. Wählen Sie dann „Configure Game“ (Spiel konfigurieren).
    - Im Feld „Number of Bots“ (Anzahl von Bots) legen Sie fest, gegen wie viele Bots Sie antreten möchten.
    - Wählen Sie für die Option „Standalone Game“ (Einzelspiel) „True“ (Ja).
    - Wählen Sie „Configure Bots“ (Bots konfigurieren), um die Einstellungen für die computer-gesteuerten Gegner festzulegen. Sie können die Erscheinung, Aggressivität und den Kampfstil jedes Bots, gegen den Sie antreten, verändern.
  4. Abschließend wählen Sie „Launch Game“ (Spielstart) im Multiplayer-Menü. Hinweis: Zusätzlich zu der Möglichkeit, allein gegen die Bots anzutreten, lassen sich Bots auch in Multiplayer-Spielen via Internet und Netzwerk verwenden: Dazu müssen Sie im Feld „Standalone Game“ (Einzelspiel) einfach „False“ (Nein) wählen.




Heads Up Display (HUD)

- Diese Anzeige informiert Sie ständig über Ihre Ausrüstung.
1. **Rüstungssymbol**  
Zeigt alle Rüstungen oder andere schützende Ausrüstung an, die Sie tragen.
  2. **Rüstungs-Level-Anzeige**  
Zeigt den Level der Schutzrüstung an, von 0 bis 300.
  3. **Inventar-Symboleiste**  
Zeigt alle Objekte des Inventars. Verwenden Sie die Tasten **Q** und **E** auf der Tastatur zur Auswahl eines Objekts. Das gerade gewählte Objekt ist von einem weißen Feld umgeben. Aktivieren Sie Objekte mit der Ein-

- gabetaste. Aktivierte Objekte erscheinen rot markiert. Drücken Sie für eine Sekunde die Eingabetaste, um ein Objekt zu deaktivieren.
4. **Gesundheitsanzeige**  
Zeigt den aktuellen Gesundheitszustand an, von 0 bis 200.
  5. **Munitionsvorratsanzeige**  
Zeigt an, wie viel Munition sich noch in der aktuellen Waffe befindet.
  6. **Munitionsart-Symbol**  
Zeigt die verwendete Munitionsart an.
  7. **Munitionsanzeige**  
Zeigt an, wie viel Munition noch für jede Waffe übrig ist (Je länger die Leiste ist, desto mehr Munition steht Ihnen noch zur Verfügung). Die Zahl am Anfang jeder Spalte bezeichnet die Taste, der die jeweilige Waffe zugeordnet ist.
  - 8 **Nachrichten**  
Bei besonderen Ereignissen und Situationen erscheinen Textnachrichten am oberen Bildschirmrand.

Standard-Tastatursteuerung

Spielsteuerung	
Taste	Aktion
	Vorwärts
	Rückwärts
	Links ausweichen
	Rechts ausweichen
	Nach links wenden
	Nach rechts wenden
	Spielfigur lenken
 / 	Primärfeuer
 / 	Sekundärfeuer
	Springen
	Inventar aktivieren
	Rennen ein-/ausschalten
 bis 	Waffenwechsel
	Zur nächsten Waffe wechseln
 / 	Durch das Inventar scrollen
	HUD ändern
	Übersetzer aktivieren
	Spiel unterbrechen

Deathmatch	
Taste	Aktion
	Tod vortäuschen
	Waffe werfen
	Ergebnisliste aufrufen

- TABULATORBEFEHLE**
- Drücken Sie **Tab**, um während eines Multiplayer-Spiels folgende Befehle einzugeben: Say <Nachricht> - Nachricht wird an alle Spieler geschickt
- Spott: Spott1 - Höhnische Filmsequenz 1 abspielen
- Spott: Sieg1 - Siegesfilmsequenz 1 abspielen
- Spott: Sound - Grußsequenz abspielen



# Future of Entertainment PC Games mit DVD

Ab sofort gibt's PC Games mit praller DVD im Handel. Auf der DVD finden Sie jeden Monat noch mehr Demos, noch mehr Videos und alle Patches der beliebten PC-Games-CD-ROM sowie zusätzlich PC Games TV - die erste und einzige virtuelle Spielsehow auf DVD mit Spieleneuheiten, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.



Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Einfach anrufen: 01805/959506

0,24 DM/Min.

Gefällt Ihnen PC Games mit DVD, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus - Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen das Magazin wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach auch Erhellung des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.





# Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%

Referenzklasse

Ab 80%

Oberklasse

Ab 70%

Gehobene Mittelklasse

Ab 50%

Ab 50%

Unter 50%

Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Markt-übersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau“ signalisiert Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess“ – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt“ aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

Abenteuer				
• Rollenspiel z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate				
• Adventure z. B. Grim Fandango, Blade Runner				
Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	BioWare	90	12/99
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	85	08/99
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	80	02/00
Baldur's Gate	Rollenspiel	BioWare	80	08/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	80	08/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	75	08/99
Darkstone	Rollenspiel	Sierra	70	08/99
Discworld Noir	Adventure	Nival	65	08/99
Evil Islands	Rollenspiel	Nival	60	08/99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	SquareSoft	85	08/99
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra Studios	75	08/99
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	UbiSoft	65	08/99
Icewind Dale	Rollenspiel	Black Isle	80	08/99
Kings Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	75	08/99
Messiah	Action-Adventure	Shiny	65	08/99
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	65	08/99
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	85	08/99
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	70	08/99
Nox	Adventure	Westwood	65	08/99
Planescape Tormen	Action-Adventure	Black Isle	70	08/99
Prince of Persia 3D	Adventure	Red Orb	65	08/99
Rent-A Hero	Adventure	Sierra	60	08/99
Revenant	Adventure	Sierra	60	08/99
Rückkehr nach Kronor	Adventure	Sierra	60	08/99
Septerra Core	Adventure	Sierra	60	08/99
Silver	Adventure	Sierra	60	08/99
Ultima: Ascension	Adventure	Sierra	60	08/99
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	Activision	65	08/99
Baphomet's Fluch 2	Adventure	Revolution Software	60	08/99
Battlemage	Adventure	Bethesda Softworks	60	08/99
Biosys	Adventure	Take 2	60	08/99
Dark Earth	Action-Adventure	Kain	60	08/99
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	New Generation Software	73	10/99
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78	05/00
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	08/99
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	08/99
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/99
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	08/99
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Meltopolis	78	08/99
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	08/99
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	08/99
Lore und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	08/99
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	08/99
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	New World Computing	73	09/99
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Psygnosis	72	10/98
Rage of Mages	Action-Adventure	Quantix Dream	72	12/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	73	01/99
Star Wars: Episode 1 - Die dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
The longest Journey	Adventure	Funcom	74	08/99
The X-Files: The Game	Interaktiver Spielfilm	Hyperbole Studios	73	08/99
Wizards & Warriors	Rollenspiel	Heuristic Park	79	08/99
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Silver Lightning	66	08/99
Asphar	Action-Adventure	Gloier Interactive	59	02/99
Black Dania	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&E Soft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Stormfront Studios	61	11/98
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	New World Computing	57	08/99
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	08/99
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kain	62	08/99
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Axel Trupe	70	08/99
Diablo: Hellfire (Z)	Adventure	Blizzard	82	08/99
Die Zeitmaschine	Adventure	Cryo	63	08/99
Dogday	Adventure	Infogrames	70	08/99
Dreams to Reality	Adventure	Cryo Interactive	81	08/99
Egypt 2: Die Propheten von Heropolis	Adventure	Cryo	54	08/99
Galador	Adventure	Topware Interactive	59	08/99
Jack Orlando	Adventure	Topware Interactive	71	08/99
König	Adventure	Infinite Loop	53	08/99
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	08/99
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	Rollenspiel	New World Computing	56	08/99
Nighting	Adventure	Team IT	75	08/99
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kain	67	08/99
Odysee: Auf der Suche nach Odysseus	Adventure	Nitero	81	08/99
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	08/99
Quest for Glory 3: Drachentöter	Adventure	Sierra Studios	69	08/99
Red Jack: Blood of the Brethren	Adventure	Cyberflex	7	08/99
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	08/99
Riven	Adventure	Cyan Software	55	08/99
Sanktium	Adventure	ASC Games	70	08/99
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	08/99
Soulbringer	Rollenspiel	Gremi Interactive	69	08/99
Star Trek: Der Aufstand	Adventure	Presto Studios	66	08/99
starkom	Action-Adventure	Infogrames	53	08/99
Amerzone	Adventure	Microdis	48	08/99
Avalara	Rollenspiel	Westlake Entertainment	40	07/99
Alien Zeitalter	Adventure	Megamyst	3	08/99
Atlantis 2	Adventure	Cryo Interactive	1	08/99
Birthing: Die dunkle Allianz	Adventure	Sierra Studios	1	08/99
Corum 2: Dark Lord	Rollenspiel	Hicom	4	08/99
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	4	08/99
Das Grab des Pharaos	Adventure	Ravensburger Interaktive	4	08/99
Days of Oblivion 2	Adventure	Toygar Media	4	08/99
Der Fluch der Azteken	Adventure	Wing	4	08/99
Dracula: Resurrection	Adventure	Wing	4	08/99
Dragonfire	Adventure	Wing	4	08/99
Droivan	Adventure	Wing	4	08/99
Duckman	Adventure	Playmates	4	08/99
Faust	Adventure	Arise Tribe	4	08/99
Granny	Adventure	Teistar	4	08/99
Harard	Rollenspiel	Wizard Soft	4	08/99
Lamentation Skord	Rollenspiel	Lomax	4	08/99
Uth	Adventure	Projekt 2	4	08/99
MetroPolice	Adventure	Virtual Element	4	08/99
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51	01/98
Reich	Adventure	Projekt 2	57	11/98
Salamita	Action-Rollenspiel	Computerhouse	46	08/99
Sentinel	Adventure	Psygnosis	46	08/99
Space Bar	Adventure	Rocket Science	65	08/99

Action				
• Action-Adventure z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project				
• 3D-Action z. B. Half-Life, Unreal Tournament				
• Flipper z. B. Pro Pinball: The Web				
• Beat 'em Up z. B. Virtua Fighter 2				
• Action-Strategie z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous				
• Jump&Run z. B. Rayman 2, Pandemonium				
• Rennspiele z. B. Star Wars Racer, POD, WipeOut				
Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Dark Project 2: The Metax Age	Action-Adventure	Looking Glass	91	08/99
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	08/99
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91	08/99
Jedi Knight	Action-Adventure	LucasArts	93	08/99
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	Action-Adventure	LucasArts	93	08/99
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Cunning Developments	90	08/99
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	08/99
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90	08/99
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	Core Design	91	08/99
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90	01/00

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Arctura 2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
Arctura 3	Action-Strategie	Pandemic Studios	80	08/99
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage Entertainment	80	02/00
Deus Ex	Action-Adventure	Ion Storm	89	08/99
Forcaken	3D-Action	Probe Entertainment	90	08/99
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump & Run	Crystal Dynamics	89	08/99
Grand Theft Auto	Action	JMA	80	08/99
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86	08/99
Gunman	Action-Adventure	Rewolf Software	88	08/99
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	08/99
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	08/99
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	Ritual Entertainment	82	08/99
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	08/99
Indiana Jones und der Tempel des Schreckens	Action-Adventure	LucasArts	80	08/99
MDK 2	Action-Adventure	BioWare	87	08/99
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump & Run	Oddworld Inhabitants	80	08/99
Outcast	Action-Adventure	Apex	84	08/99
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developments	82	08/99
Rainbow Six	Action-Strategie	RedStorm Entertainment	86	08/99
Rayman 2: The Great Escape	Jump & Run	Ubi Soft	88	08/99
Requiem	Action-Adventure	Cyclone Studios	85	08/99
Rogue Spear	Action	RedStorm Entertainment	81	08/99
Rune	Action-Adventure	Humanhead Studios	83	08/99
Star Trek: Voyager - Elite Force	3D-Action	Raven Software	85	10/00
Star Wars: Galactic Battlegrounds	Action-Strategie	Sierra Studios	85	08/99
Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy	Action-Adventure	Looking Glass	84	08/99
Star Wars: Episode 1 - The Phantom Menace	Jump & Run	Ubi Soft	84	08/99
Star Wars: Episode 2 - Attack of the Clones	Jump & Run	Iguana	84	08/99
Star Wars: Episode 3 - Revenge of the Sith	Jump & Run	Epic Games	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Old Republic	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Clone Wars	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed II	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed III	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed IV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed V	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed VI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed VII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed VIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed IX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed X	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XL	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XLI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XLII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XLIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XLIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XLV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XLVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XLVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XLVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed XLIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed L	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXX	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXI	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIII	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXIV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXV	Action-Adventure	LucasArts	84	08/99
Star Wars: The Force Unleashed LXXXXXXXVI				



Klasse/Thema	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Super Bubsy	Action	Accolade	70	10/97
Tellurian Defence	Weltraum Action	Psygnosis	56	10/98
The Reap	Action	Housemarque	70	01/98
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Tread Marks	3D Action	Longbow Digital	53	04/00
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Vangers: One for the Road	Action	K-D Lab	56	09/98
Virus	3D Action	Kidum Multimedia Ltd.	62	12/97
Wild Metal Country	Action	DMA	55	07/99
3D Pinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
3D Ultra Pinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	Sierra Studios	42	02/98
Adrenix	Action	Digital Direct	41	09/98
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Army Men - Air Tactics	Action	3DO	45	07/00
Asteroids	Arcade-Action	Syrox Developments	38	01/99
Atomic Bomberman	Arcade Action	Interplay	60	10/97
Big Brother - The Game	Geschicklichkeit	Lost Boys	10	06/00
Blind Omen - Legacy of Cain	Action	Silicon Knights	58	11/97
Dead Reckoning	Action	Goldtree	11	11/99
Die Original Moonlightjagd	Action	Phenomenia	11	07/00
Die Rache der Sumpfhühner	Action	Koch Media	17	06/00
Die Rache der Sumpfhühner 2	Action	Koch Media	10	12/00
Disney's verrückte Spielesammlung	Action	Disney Interactive	38	06/00
Future Cop LAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49	03/99
Hugo Wild River	Rennspiel	NBG Verlag	41	06/98
Hugo XL	Jump & Run	ITE	28	09/99
Killer Loop	Rennspiel	YCC	24	02/00
Lander	Weltraum Action	Psygnosis	39	05/99
Lode Runner 2	Arcade Action	Presage Software	40	12/98
Madriar	Rennspiel	Project 2	47	01/99
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Moonbunn 2	Action	Phenomenia	13	11/00
Motorhead	Rennspiel	Digital Illusions	46	06/98
Natural Fawn Killers	3D Action	Gameplay Company	30	03/99
Peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Plane Crazy	Rennspiel	Inner Workings Ltd	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Road Wars	Rennspiel	Swing!	31	10/00
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	Kodak Interactive	40	10/98
Streets of Simcity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Syrah - The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
The Alien Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
Thunder Brigade	Weltraum Action	Blue Moon Interactive	27	02/99
Tiny Tiger	Jump & Run	United Software	20	12/99

## Simulation

- **Flugsimulationen**
- **Zivile Flugsimulationen**
- **Hubschraubersimulationen**
- **Panzersimulationen**
- **U-Boot-Simulationen**
- **Weltraum-Flugsimulationen**
- **Kampfrobo-Simulationen**

Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Armored Fist 3	Panzersimulation	Novalogic	81	12/99
Comanche Gold	Hubschraubersimulation	Novalogic	92	07/98
Combat Flight Simulator 2	Flugsimulation	Microsoft	86	12/00
Conflict: FreeSpace - The Great War	Weltraum Action	Vention Inc	86	08/98
Crimson Skies	Flugsimulation	Zipper Interactive	83	11/00
Flight Simulator 2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
FreeSpace 2	Weltraum-Action	Vention Inc	84	01/00
Gunship!	Hubschraubersimulation	MicroProse	85	05/00
MI Tank Platoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior 3	Kampfrobo-Simulation	Zipper Interactive	82	07/99
MI Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
Panzer Elite	Panzersimulation	Wings Simulations	83	11/99
Red Baron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starlancer	Weltraum-Action	Digital Anvil	84	06/00
Tachyon: The Fringe	Weltraum-Action	Novalogic	80	07/00
Total Air War	Flugsimulation	Digital Image Design	87	11/98
USAF	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	02/00
X: Beyond the Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	Interplay	88	05/99
Armored First 2	Panzersimulation	Novalogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	72	12/98
Enemy Engaged: RAH 66 Comanche vs. KA-52 Helium	Hubschraubersimulation	Razor Works	72	05/00
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	General Simulations Inc	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	Novalogic	72	11/98
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	Novalogic	78	09/99
F-22 Raptor	Flugsimulation	Novalogic	86	02/98
F-22 Red Sea Operations (2)	Flugsimulation	Digital Image Design	72	08/98
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Flanker 2.0	Flugsimulation	Eagle Dynamics	70	02/00
Fly!	Zivile Flugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Flying Saucer	UFO-Simulation	Postlinear	75	05/98
Heavy Gear	Kampfrobo-Simulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfrobo-Simulation	Activision	76	08/99
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
KA-52 Team Attigator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	79	01/98
MI-24 Fulcrum	Flugsimulation	Novalogic	72	11/98
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Flugsimulation	Eagle Interactive	72	01/98
Starflight Academy Mission CD (2)	Weltraum Action	Interplay	85	07/98
StarSiege	Kampfrobo-Simulation	Dynamix	75	05/99
X-Tension (2)	Weltraum-Action	Egosoft	79	09/00
AH-1	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks Studios	65	02/99
F/A 18 Hornet 3D	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	Digital Image Design	87	01/98
Flight Simulator 98	Zivile Flugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flight Unlimited 2	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flight Unlimited 3	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	60	12/99
Hangsum	Flugsimulation	Wico Publishing	55	02/00
IA 18 E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	68	11/98
I War Special Edition	Weltraum Action	Particle Systems	89	00/98
Klinton Academy	Weltraum Action	Particle Systems	66	12/99
Nations WWII Fighter Command	Flugsimulation	14 Degrees East	69	09/00
Panzer Commander	Panzersimulation	Psygnosis	53	11/99
Search and Rescue 2	Flugsimulation	Ultimate Inc	69	07/98
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot Simulation	InterActive Vision	57	10/00
Team Apache	Hubschraubersimulation	Aeon Electronic Entertainment	71	01/98
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation	Zipper Interactive	62	03/99
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	Glass Ghost	69	07/98
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (2)	Weltraum-Action	Totally Games	70	02/98
Aquarium	Aquariumsimulation	9003.nc	35	07/99
Fighter Squadron	Flugsimulation	Pansoft Interactive	55	04/99
Jagdverband 44	Flugsimulation	Hammer Techn	13	11/00
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	Eagle Interactive	41	05/99
Pacific Warriors	Action-Simulation	Swing!	45	12/00
Phoenix	Weltraum Action	Team IT	55	07/00
Pro Pilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/00
Star Trek: Starship Creator	Raumschiff Baukasten	The Imagists	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	ECC International Corp	52	04/98
Virtual Skipper	Segel-Simulation	Duran	44	06/00

## Sport & Rennspiel

- **Sportspiele aller Art**
- **Formel-1-Simulationen**
- **Rennsp. mit realls. Fahrzeugen**

Driver	Rennspiel	Reflections Interactive	90	11/99
FIFA 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA 99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich 98 Die Fußball-WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
Grand Prix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98

Kategorie/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
NBA Live 2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	
Need for Speed: Porsche	Rennspiel	Electronic Arts	90	
NHL 2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	
NHL 2001	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	
NHL 99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
ART Precision Racing	Cart Simulation	Terminal Reality	87	03/98
Edgar Torronteras: Extreme Biker	Rally Simulation	Codemasters	87	10/98
Euro 2000	Motocrossspiel	Debus Studios	83	
F1 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	81	
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	80	
FIFA 98 Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/99
GP 500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	MicroProse	86	09/00
Master Total	Rennspiel	Xpiral	82	04/00
Madden NFL 2000	Golfsimulation	EA Sports	89	03/99
Madden NFL 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL 2001	Sportsimulation	EA Sports	87	12/00
Madden NFL 99	Fußball-Simulation	EA Sports	83	02/99
Mercedes-Benz Truck Racing	Renns. mulation	Synetic	82	11/00
Midtown Madness	Rennspiel	Angel Studios	83	07/99
Motorcross Madness 2	Motorcross-Simulation	Rainbow Studios	84	08/00
Nice 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBA Live 98	Basketball Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Racing Simulation 2	Formel-1 Simulation	Ubi-Soft	91	11/98
Rally Championship Edition 2000	Rally Simulation	Magnetic Fields	86	01/00
Rally Masters - Race of Champions	Rally Simulation	Digital Illusions	80	06/00
Re-Volt	Rennspiel	Accraam Studios London	86	10/99
Sega Rally 2	Rally Simulation	Sega PC	80	12/99
Superbike 2000	Motorrad Simulation	Milestone	87	04/00
Superbike 2001	Rennsimulation	EA Sports	87	12/00
Superbike World Championship	Motorrad Simulation	Milestone	86	04/00
Supreme Snowboarding	Snowboard Simulation	Housemarque	84	01/00
Tiger Woods 99	Golfsimulation	Gremm	72	01/99
Actua Ice Hockey 2	Eishockey Simulation	Gremm	77	07/99
Actua Pool	Billard Simulation	Gremm	77	07/99
Bundesliga Stars 2000	Fußball Simulation	EA Sports	75	11/00
Bundesliga Stars 2001	Sportspiel	EA Sports	74	08/98
Castrol Honda Superbike World Championship	Motorrad Simulation	Teague Interactive	74	08/98
Demolition Racer	Rennspiel	Pitbull Syndicate	71	02/00
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
DSF Golf 99	Golfsimulation	Sierra Sports	70	09/99
F1 World Grand Prix	Formel-1 Simulation	Lankhor	67	07/03
Formel 1 97	Formel-1 Rennspiel	Bizarre Creations	85	04/98
Formel Eins 99	Formel-1 Simulation	Studio 33	70	02/00
Fußball International 2000	Fußball Simulation	Rage	74	11/99
Insane	Rennspiel	Invictus	79	12/00
Jack Nicklaus Golf: Golden Bear Challenge	Golfsimulation	Hypnos Entertainment	74	06/99
Madden NFL 98	Fußball-Simulation	EA Sports	87	01/98
Midtown Madness 2	Rennspiel	Angel Studios	78	12/00
Motor Racer 2	Motorrad Rennspiel	Delphine	79	01/99
Motorcross Madness	Motorcross-Simulation	Rainbow Studios	87	10/98
MTV Sports Skateboarding	Sportspiel	THQ	78	12/00
Nice 2: June, July & Aug	Rennspiel	Synetic	87	07/99
NBA Basketball 2000	Basketball Simulation	Radix Entertainment	72	12/99
Official Formula One Racing	Formel-1 Simulation	Lankhor	77	07/99
PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	Sierra Sports	78	10/00
Powerpool	Billard Simulation	Data Becker	72	06/99
Re-Volt Racer	Rennspiel	Critterion Studios	79	05/98
Rollage Stage 2	Rennspiel	Attention to Detail	74	04/99
Speed Busters	Rennspiel	Psygnosis	77	01/98
Sports Car GT	Rennspiel	Ubi Soft	78	07/99
Super 1 Karting	Rennsimulation	Ubi Soft Inc.	78	07/99
Sydney 2000	Cart Simulation	Interactive Entertainment	72	01/00
Tiger Woods 2000	Sportspiel	Endis	71	10/00
TOCA 2	Golfsimulation	Rainbow Studios	77	07/00
TOCA Touring Car Championship	Golfsimulation	Codemasters	77	07/00
ULFA Champions League	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
UEFA Champions League 99/2000	Fußball Simulation	Endis	72	05/99
VIVA Football	Fußball Simulation	Silicon Dreams	71	05/00
V-Rally	Fußball Simulation	Virgin	78	05/99
Actua Soccer	Rennspiel	Eden Studios	71	06/99
Actua Soccer 2	Fußball Simulation	Gremm	68	04/99
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremm	72	01/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
Autobahn Racer	Rennspiel	Davies	60	01/98
Autobahn Racer 2	Rennspiel	Davies	69	12/99
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	Interplay Sports	56	07/99
Baseball Edition 2000	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Baseball Edition 2000	Rennspiel	Torus Games	66	11/00
Baseball Edition 2000	Rennspiel	Teague Interactive	66	10/99
Baseball Edition 2000	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Baseball Edition 2000	Rennspiel	Sega PC	62	12/97
Baseball Edition 2000	Fußball-Simulation	Sierra Sports	70	12/97
Baseball Edition 2000	Golfsimulation	Sierra Sports	70	10/97
Baseball Edition 2000	Golfsimulation	Vertex	54	09/00
Baseball Edition 2000	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
Baseball Edition 2000	Motorrad Simulation	Ascarion	72	07/99
Baseball Edition 2000	Rennsimulation	Empire	66	04/99
Baseball Edition 2000	IndyCar Simulation	ABC Interactive	75	07/98
International Rally Championship	Rennsimulation	Orange Entertainment	86	07/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	Formel-1 Rennspiel	MicroInteractive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Manna "T"	Motorrad Rennspiel	Sega PC	65	12/97
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	Friendly Software	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	Friendly Software	62	06/99
Monster Truck Madness 2	Golfsimulation	Terminal Reality	71	06/98
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 3	NASCAR Simulation	Papyrus	55	12/99
NBA Action 98	Basketball Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBA Inside Drive 2000	Basketball Simulation	High Voltage Software	67	10/99
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	60	12/97
NHL Championship 2000	Eishockey-Simulation	Radix Entertainment	52	12/99
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Promethean Designs	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Relbaq	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußball Simulation	Sunsuit	63	09/99
Renegade Racers	Rennspiel	Promethean Designs	68	04/00
Roland Garros 2000	Tennis-Simulation	Cryo Interactive	66	08/00
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	Sega PC	79	03/98
Sensible Soccer: WM Edition	Fußball Simulation	Sensible Software	60	06/98
Speedboat Attack	Rennspiel	Tektur	75	12/97
Suzuki Alstare Extreme Racing	Motorrad Rennspiel	Critterion Studios	69	07/00
The Dukes of Hazard	Rennspiel	SouthPeak Interactive	57	09/00
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
Triple Play 99	Basketball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
Unleashed	Rennspiel	Davies	68	02/98
Virtual Pool 2	Billard Simulation	VR Sports	89	12/97
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	VR Sports	65	02/99
W. Rally 2: Expert Edition	Rennspiel	Eden	68	12/00
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	01/98
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremm	51	05/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang Software	58	09/98
Boss Rally	Rennspiel	Boss Game Studios	48	07/99
Brian Lara Cricket	Kricket Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremm	46	01/99
Deutschland Europameister 2000	Fußball-Simulation	Davies	19	07/00
DSF All Star Tennis 2000	Tennis-Simulation	Aqua Pacific	24	09/00
DSF Football 98	Fußball Simulation	Sierra Sports	46	09/98
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Fußball 2000	Sportspiel	Swing!	28	12/00
Game Net & Match	Tennis-Simulation	Buc Byte	55	07/00
Golden Goal 98	Fußball Simulation	Take 2	50	08/98
Gran Turismo	Rennspiel	EA Sports	89	09/98
LKW Racer	Rennspiel	Softcat	38	08/99
Mingot Deluxe	Mingot Simulation	Sierra Studios	47	12/98
Nascar Revolution	NASCAR Simulation	Electronic Arts	57	05/99
Nascar: Road Racing	Rennsimulation	EA Sports	14	11/99
NFL Blitz	Fußball Simulation	GT Interactive	39	12/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
Pro Bodyboarding	Sportspiel	Swing!	23	12/00
ProPool 3D	Billard Simulation	Head Games	45	11/97
Riding Star	Reitsimulation	Midex Interactive	12	11/99
Roland Garros French Open - Paris 1999	Tennis-Simulation	Carabace	44	03/99



# Kaufrausch

## Verlockende Wühltischangebote

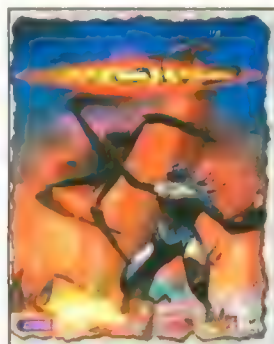
## Totally Unreal



**Entwickler:**  
Epic Games  
**Anbieter:**  
Infogrames  
**Preis:** Ca. DM 50,-  
**Besonderheiten:**  
Als Einzelprodukt ist  
*Unreal Tournament* für  
DM 20,- erhältlich  
**Test**  
PC Games 09/99, 92%  
**Preis-Leistung:**  
Gut

**Allgemeines:** Alles Gute in einem. Der Klassiker *Unreal*, dessen Zusatz *Return to Na Pali*, außerdem *Unreal Tournament* mit 20 frischen Karten und zwei neuen Spielmodi

## Evolve



**Entwickler:**  
Computer Artsworks  
**Anbieter:**  
Virgin Interactive  
**Preis:** Ca. DM 40,-  
**Besonderheiten:**  
Der Fall „Frühes Sonder-  
angebot gleich Top-Titel  
für wenig Geld“  
**Test**  
PC Games 05/00 74%  
**Preis-Leistung:**  
Befriedigend

**Allgemeines:** Genmanipulierte Wesen mit ausbaufähigen Talenten und Körpern steuert man über seltsame Planeten und setzt sich taktisch wie gewaltsam gegen Feinde zur Wehr.

## Planescape Torment



**Entwickler:**  
Black Isle  
**Anbieter:**  
Virgin Interactive  
**Preis:** Ca. DM 40,-  
**Besonderheiten:**  
Grafik verwandt mit  
Baldur's Gate, aber  
dusterer  
**Test:**  
PC Games 02/00: 84%  
**Preis-Leistung:**  
Gut

**Allgemeines:** Mit einem Zombie und einem dauersabbelnden, schwebenden Totenkopf reisen Sie durch eine morbide Unterwelt. Auch dabei: Viel spielerischer Tiefgang und viel Text.

## The Devil Inside



**Entwickler:**  
Cryo  
**Anbieter:**  
Cryo  
**Preis:** Ca. DM 30,-  
**Besonderheiten:**  
Bissige und action-  
reiche Persiflage der  
Big-Brother-Kultur.  
**Test:**  
PC Games 05/00, 78%  
**Preis-Leistung:**  
Befriedigend

**Allgemeines:** Gewagtes Szenario: Sie sind Kandidat in einer TV-Show und müssen sich mit Waffen durch ein Horrorhaus ballern. Das Publikum klatscht zu den blutigen Kämpfen

## Rayman Platin



**Entwickler:**  
Ubi Soft  
**Anbieter:**  
Ubi Soft  
**Preis:** Ca. DM 30,-  
**Besonderheiten:**  
Der neueste Serientitel  
*Rayman 2* ist im Package  
nicht enthalten  
**Test:**  
PC Games 12/99 88%  
**Preis-Leistung:**  
Mangelhaft

**Allgemeines:** In der Ubi-Soft-Packung finden Sie den ersten Rayman-Teil, dessen Ableger Rayman's World sowie zwei Erweiterungen, was zusammen vier betagte Hufspiele ergibt.

[illegible]

## Strategie

- **Echtzeitstrategie** z.B. C&C 3, Starcraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** z.B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** z.B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** z.B. Civ. Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** z.B. Anstöß 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** z.B. Swat 3000
- **Brettspielumsetzungen** z.B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

[illegible]

Kategorie	Produkt	Strategie	Hersteller	Preis	Werte
Software	Microsoft Office	Produktstrategie	Microsoft	249	98,5
	Adobe Photoshop	Produktstrategie	Adobe Systems	199	95,0
	Autodesk AutoCAD	Produktstrategie	Autodesk	149	92,0
	Oracle Database	Produktstrategie	Oracle	129	90,0
	IBM Lotus Notes	Produktstrategie	IBM	119	88,0
	SAP ERP	Produktstrategie	SAP	109	85,0
	Microsoft Dynamics	Produktstrategie	Microsoft	99	82,0
	Oracle CRM	Produktstrategie	Oracle	89	80,0
	IBM Business Partner	Produktstrategie	IBM	79	78,0
	SAP Business Suite	Produktstrategie	SAP	69	75,0
Hardware	Apple iPhone	Produktstrategie	Apple	699	95,0
	Samsung Galaxy	Produktstrategie	Samsung	599	92,0
	Google Pixel	Produktstrategie	Google	499	90,0
	Microsoft Surface	Produktstrategie	Microsoft	399	88,0
	Amazon Kindle	Produktstrategie	Amazon	299	85,0
	Apple Watch	Produktstrategie	Apple	199	82,0
	Samsung Gear	Produktstrategie	Samsung	149	80,0
	Google Glass	Produktstrategie	Google	129	78,0
	Microsoft HoloLens	Produktstrategie	Microsoft	119	75,0
	Amazon Echo	Produktstrategie	Amazon	99	72,0
Dienstleistungen	Netflix	Produktstrategie	Netflix	12,99	95,0
	Amazon Prime	Produktstrategie	Amazon	9,99	92,0
	Disney+	Produktstrategie	Disney	7,99	90,0
	Netflix	Produktstrategie	Netflix	6,99	88,0
	Amazon Prime	Produktstrategie	Amazon	5,99	85,0
	Netflix	Produktstrategie	Netflix	4,99	82,0
	Amazon Prime	Produktstrategie	Amazon	3,99	80,0
	Netflix	Produktstrategie	Netflix	2,99	78,0
	Amazon Prime	Produktstrategie	Amazon	1,99	75,0
	Netflix	Produktstrategie	Netflix	0,99	72,0
Sonstige	Microsoft Dynamics	Produktstrategie	Microsoft	12,99	95,0
	Amazon Prime	Produktstrategie	Amazon	9,99	92,0
	Netflix	Produktstrategie	Netflix	7,99	90,0
	Amazon Prime	Produktstrategie	Amazon	5,99	88,0
	Netflix	Produktstrategie	Netflix	4,99	85,0
	Amazon Prime	Produktstrategie	Amazon	3,99	82,0
	Netflix	Produktstrategie	Netflix	2,99	80,0
	Amazon Prime	Produktstrategie	Amazon	1,99	78,0
	Netflix	Produktstrategie	Netflix	0,99	75,0
	Amazon Prime	Produktstrategie	Amazon	0,99	72,0













# pcgames.de

Jetzt **neu!**

Jetzt **online!**

Jetzt **checken!**

*www.pcgames.de - prall wie das Mag, schnell wie das Web*



# Rossis Rumpelkammer



**A**ndy Warhol hatte es ja schon prophezeit: Jeder wird mal für 20 Minuten ein Star sein. Wie Recht er hat und wie grausam diese Aussage ist, wird einem bewusst, wenn man Big Brother, Talk- und Quizshows über sich ergehen lässt. Kann BB noch ein gewisser Unterhaltungswert und den Talkshows der Gruseleffekt eines guten Horrorfilms angerechnet werden, versagt mein Verständnis bei den so genannten Quizshows zur Gänze. Wenn Herr Jauch wissen möchte, wer denn nun Millionär werden möchte, ringe ich mit meinem widerpenstigen Abendessen. Wagen wir ein (zumindest für Männer) tollkühnes Experiment: Versetzen wir uns doch mal in Herrn Jauch hinein! Ja, ich weiß, das ist schwer und irgendwie eklig, aber versuchen wir es dennoch. Schließe die Augen und konzentriere dich (aber natürlich erst nach dem Lesen dieses Textes, du Nase!) ...

*Vertieft wird der Einblick in die schillernde Welt der Quizshows auf Seite 228*

## ORAKEL

Tach Rainer,

letztens war ich bei OTH.net und suchte nach einer bestimmten Datei. Ich fand sie auch, konnte sie aber irgendwie nicht runterladen. Ich hoffe, du weißt eine Antwort und sagst sie mir in deiner unendlichen Güte.

THX Kutte

*Irgendeine Datei konntest du also von irgendwo aus irgendwelchen Gründen nicht herunterladen. Wie hättest du es denn gern, dass ich antworte? Nachdem ich eine Kristallkugel gerieben habe? Soll ich den Flug der Zugvögel beobachten? Oder muss ich in stinkenden Fischinnereien lesen? Wenn du dein genaues Geburtsdatum angegeben hättest, könnte ich dir ja wenigstens ein Horoskop erstellen, das vielleicht die Frage beantwortet. Da die Hellseherei kein einträgliches Geschäft ist, habe ich sie schon vor Jahren aufgegeben.*



**INNOVATION**

Hallo Herr Rossi,

Ist dir das auch schon mal passiert? Du fabulierst in einer blauen Stunde irgendeinen absolut hanebüchenen Unsinn zusammen und einige Zeit später setzt jemand diesen in die Tat um. Vor über zwei Jahren habe ich mir für die Multimedia-Seite unseres lokalen Underground-Magazins ein PC-Spiel mit dem Titel HOOL-A-COP (Kopie der Seite liegt bei) ausgedacht, welches fast exakt der Beschreibung eurer Nominierung für das geschmackloseste Spiel der ECTS Hooligan: Storm over Europe entspricht. Bin ich genial? Ich hätte da noch ein paar Ideen, z.B. Backstreetfigh-

**Ich suchte nach einer bestimmten Datei**  
erzählt Kutte

ter vs. Village People, ein Prügelspiel, in dem Popgruppen im Tag-Modus aufeinander losgehen. Oder wie wäre es mit Moss Raider, ein Spiel, das in der Mode(I)-Branche angesiedelt ist? Oder Half-Brain, ein Egoshooter im Big-Brother-Container?

Mit freundlichen Grüßen, Nic Cramer, Stadtbergen

Na ja - nicht gerade alle Spiele zeugen von einem guten Geschmack. Bis auf Half-

Brain! Ein Spiel, auf das ich schon lange warte, obwohl ich ja der Meinung bin, der Container wäre viel zu klein für einen anständigen Shooter - vor allem, wenn auch noch Harry anwesend ist. Dann wird es echt eng, was aber eine gänzlich neue Herausforderung sein könnte. Bekannte Persönlichkeiten in Spielen zu versoffen ist eine Idee, die bisher nur halbherzig umgesetzt wurde. Siegfried und Roy in Back Attack, Frau Feldbusch in Telegate - The Quest, Herr Carrell in Time Quest, ich selber in RR - die unbelichtete Seite der Macht. Schier ein unerschöpfliches Potenzial, das bisher sehr wenig beachtet wurde. Zum Glück! Diese Art Spiel ist keineswegs etwas Erstrebenswertes und wenn ich jemals Siegfried und/oder Roy durch Dungeons steuern müsste, würde mir schlecht. Nicht alles, was denkbar ist, sollte gemacht werden. Oft ist es auch gut so, wenn es im Grundstadium der Planung versickert.

**AUFSCHNITT**

YO! An alle da draußen, die mich lesen können. Ich bin einer der wenigen Jugendlichen, die einen Laptop ihr Eigen nennen können. Ich behaupte das einfach mal so. Ja, in gewisser Weise sind wir Laptopanisten anders als die tuninggeilen Desktopanisten, obwohl uns dasselbe bindet, nämlich der Com-

**Ist dir das auch schon passiert?**  
Fragt mich Nic Cramer

puter. Wir haben schönere Gehäuse, (meistens) flachere Monitore und unsere PCs wiegen nur so um die drei kg. Im Gegensatz dazu stehen die hässlichen, großen, klobigen, grauen, kantigen Kabelsalat-Maschinen, die jedes halbe Jahr nach einem Hardware-Update schreien. Kühlungsprobleme sind für uns ein Fremdwort. Einige mögen denken, ich wäre nur neidisch auf deren Geforses oder Gigaherzen. Dem ist aber nicht so. Ich gehe regelmäßig zu Netzwerkpartys, wo ordentlich Half-Life & Co gezockt wird und lach mich immer wieder schlapp, wenn auf den Monitoren der anderen schwere Ausnahmefehler und Derartiges erscheinen. „Tja, wohl ein Hitzeproblem“ oder „Wohl nicht der neueste Treiber installiert“ heißt es dann. Ich sage euch: In ein paar Jahren wird alles so klein sein, dass es nur noch Laptops geben wird!

Thomas

Wie schön, dass du so einen tollen Laptop hast. Wenn du ihm auch noch beibringen könntest, Groß- und Kleinschreibung zu be-

# Hammer-Angebot

## 50%

Preisersparnis im PC-Games-Miniabo!  
Testen Sie zwei Ausgaben von  
PC Games zum Preis von einer.

Einfach anrufen:

**01805/95 95 06**

0,24 DM/Min

Gefällt Ihnen PC Games, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Games wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

**PC Games – Wissen, was gespielt wird.**





achten und die Rechtschreibkorrektur von Word auch noch auf ihm funktionieren würde, hätte ich mit deinem Anschreiben sehr viel weniger Arbeit gehabt. Jetzt freuen sich aber alle für den Thomas, der ein so tolles LT hat (wahrscheinlich von Papi bezahlt) und fragen sich, was das Ganze eigentlich soll. Weder mich noch sonst jemanden interessiert es, mit welcher Art PC du deine Zeit zu verbringen pflegst.

### MP3

Hallo Rainer!

Ich habe da eine Frage: Ich lade mir sehr viele MP3-Files von Napster runter, wandle sie dann in wav-Dateien um und brenne sie anschließend auf CD, so dass ich sie auf normalen CD-Spielern abspielen kann. Ist das illegal oder kann ich das weiterhin machen?

Achsenbruch und Kettenriss, Andreas!

P.S.: Ist ein Rosshirt jemand, der auf Pferde aufpasst?  
S. Auernhammer

Die Frage ist eigentlich ganz leicht zu beantworten. Wer immer Musik herstellt, der hat an eben jener Musik natürlich auch die Rechte, es sei denn, er verkauft sie - danach besitzt diese Rechte ein anderer. Was mit der Musik geschieht, bestimmt immer der Rechteinhaber, dessen Eigentum sie ja ist. Daher ist es illegal, wenn du dir mit Napster deine Files saugst und sie auf CD brennst. Es gibt auch Leute, die das sehr verbissen sehen, wie uns Metallica so anschaulich vorgeführt hat. Das neckische Witzlein über meinen Namen geruhe ich zu übersehen, da mir sonst auch etwas zu dem deinen einfallen würde.

### JUGENDSCHUTZ

Hallo Herr Rosshirt

Warum ich schreibe: Viele meiner Lieblingsspiele sind dummerweise indiziert. Als Begründung wird immer gesagt, sie wären jugendgefährdend. Nun meine Frage: Wenn jemand absichtlich und böswillig verdummt wird, ist dies nicht auch für die Jugend gefährdend? Deshalb fordere ich sofort, dass Pokémon, Digimon und Teletubbies von der BPJS geprüft und indiziert werden! Nichts ist so jugendgefährdend wie diese Serien und Computerspiele.

Greetings, Karsten Schramm

Oh je, wenn Dummheit Konsequenzen in puncto Jugendschutz hätte, hätten wir kein TV-Programm vor 24 Uhr, nahezu leere Zeitschriftenregale (bis auf ein paar Ausnahmen und die PC Games) und Chats wären fast alle „Adults only“. Kino wäre fast nur noch Erwachsenensache und Kneipen dürften Jugendliche dann sowieso nicht betreten. Hast du noch nicht gelernt, dass Dummheit nicht strafbar ist? Mir kommt gerade die kühne Idee, sie gesondert zu versteuern, um das Loch im Staatssäckel unserer Regierung zu stopfen, den Rentnern zusätzlich einen Mallorca-Urlaub pro Jahr zu finanzieren und die Straßen für Motorradfahrer zu beheizen.

## Rainers Einsichten

„Das ganze Leben ist ein Quiz und wir sind nur die Kandidaten“, wusste schon Hape Kerkeling.

Fortsetzung von Seite 226

Neben der Beantwortung der üblichen Fragen ist es ja inzwischen Usus, auch sein komplettes Familienleben inklusive eventuell vorhandener Krankheiten vor dem Fernsehpublikum auszubreiten. Man gibt eigentlich alles zum Besten - nur keine umfassende Allgemeinbildung. Hauptmotivation scheint eigentlich nur noch die Selbstdarstellung zu sein, die Beantwortung der Fragen tritt in den Hintergrund - und ich bin mir noch nicht einmal sicher, ob das als Nachteil zu werten ist. Als abschreckendes Beispiel sei hier nur einmal der Kandidat Thomas König (allgemein als Mütze bekannt) erwähnt. Natürlich konnte er fast alle Fragen beantworten, aber der gepeinigste Zuschauer musste mehr über ihn erfahren als seine eigene Mutter. Und was mich zusätzlich wundert: Wer hat den eigentlich ausgesucht und warum? Musste man uns wirklich diesen sprechenden Flokati unterjubeln? Hätte es nicht jemand Interessantes sein können? Wie erträgt Herr Jauch (den ich für sehr intelligent halte) das nur? Oder hat er die Frage „Wer wird Millionär?“ für sich schon mit einem lauten „Ich - und bei der Mördergasse ist mir eh alles egal“ beantwortet? Ich will endlich wieder ein Fernsehprogramm wie früher, in dem es noch richtige Stars gab, die nette Konversation machen konnten und vorbildlich aussahen. Ich will die Typen, die mich schon in der Kneipe nerven, nicht auch noch auf der Mattscheibe ertragen.



### GEKNICKT

Hallo RR

In der aktuellen PC Games wird unter einem Screenshot von *Star Trek: Bridge Commander* ein kardassianisches Kriegsschiff mit einem klingonischen verwechselt.

P.S.: Da ich schon des Öfteren eine PC Games mit zerbrochenen CDs im Briefkasten gefunden habe, hätte ich eine Bitte: Schreibt doch „Bitte nicht knicken“ oder „Achtung Explosionsgefahr“ auf den Umschlag!

MFG, Ritschi

Für diese Verwechslung möchte ich mich im Namen des Kollegen aufrichtig entschuldigen. Nur wer nichts arbeitet, macht keine Fehler. Dein Vorschlag mit der neuen Aufschrift auf unseren Umschlägen klingt auf den ersten Blick sehr einleuchtend, würde aber im richtigen Leben zu erheblichen Verzögerungen unseres Abos führen, da immer wieder die Spezialisten des BKAs diese gefährlichen Sendungen untersuchen würden. Im Test ist momentan die Aufschrift „Vorsicht - lebende Tiere“, in der Hoffnung, dass dies den Postboten davon abhalten würde, die PCG mit energischem Knick in den Briefkasten zu quetschen. Selbst dem blondesten Sepp von der Post sollte klar sein, dass ein geknickter Hamster auch mit einem weinenden Kind (von der Sauerei wollen wir gar nicht reden) gleichzusetzen ist. Und bekanntlich haben viele dieser weinenden Kinder große, kräftige Brüder, die zu emotionaler Gefühlssteuerung tendieren!

### WETTE

Gude Rossi!!!

Also eure Zeitung ist total o.k., aber manchmal schreibt ihr absoluten Schwachsinn (ich habe Wetten laufen, dass du wegen dieser Bemerkung den Brief nicht abdruckst, geht um zehn Bierkästen), also nämlich in der Ausgabe 11/2000, auf Seite 92, macht ihr euch in dem Bild oben links

**Ist das illegal?**  
fragt sich S. Auernhammer

so schön über den - wie ihr sagt - Herrn mit dem leicht albernem Outfit lustig, aber man muss sich als MGS-Fan eher über euch lustig machen, da es sich bei besagter Person nicht um Liquid Snake handelt, sondern um Grey Fox, einen ehemaligen Kameraden von Solid Snake! Aber sonst macht weiter wie bisher.

Liquid Snake

Na ja - im Grunde dieselbe Antwort wie unter dem Brief „Geknickt“, verbunden mit einem „Ups ... tschuldigung“. Ich drucke diesen Brief hier eigentlich nur ab, weil ich die Hoffnung hege, dass ihr alles Ehrenmänner seid und die Hälfte der zehn Kästen hier abliefern.



Schrott oder Schrittmacher?  
PC Action entlarvt schonungslos die  
PC-Spiele, deren Kauf nicht lohnt. Und zeigt die  
neuesten Hits, die man nicht verpassen darf.  
Verlässlich, monatlich, unbestechlich.

Ab 30. Dezember neu am Kiosk.



**PC Action – hart, aber gerecht**





# Leser fragen PC Games antwortet

## Fragen? Anregungen? Kommentare?

Wir freuen uns,  
von Ihnen zu hören:  
Schreiben Sie an  
**COMPUTEC MEDIA AG**  
Redaktion PC Games  
Stichwort: Leserbrief  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg  
E-Mail:  
leserbrief@pcgames.de

## Abpiff

Vor sechs Wochen habe ich das Spiel *Anpiff* der Firma Silverstyle gekauft. Das Spiel konnte ich nach der Installation nicht mal starten, es kamen immer Fehlermeldungen. Nach diversen Telefonaten, Mails und Besuchen auf der Homepage wurde mir empfohlen, neue Treiber für meine „veraltete“ Grafikkarte herunterzuladen. Gesagt, getan, aber geändert hat sich nichts – das Spiel ist und bleibt unbenutzbar. Wie ich im Forum von *Anpiff* erfahren habe, sind noch viel mehr Fehler vorhanden und das Game ist wirklich schludrig auf den Markt gekommen. Ich habe von Seiten Silverstyle keine Antworten mehr auf meine Mails und Forumsberichte erhalten und das seit drei Wochen. So geht es wirklich nicht! Ich fühle mich als Konsument nicht ernst genommen und vor allem betrogen.

Daniel Meierkloten, Zürich/Schweiz

Wir haben im Test in Ausgabe 12/2000 nachdrücklich auf die vielen Bugs und Ungereimtheiten aufmerksam gemacht. Mittlerweile wurde das Spiel nach massiven Kundenbeschwerden aus dem Handel genommen; eine neue Version soll angeblich im Lauf des Dezembers auf den Markt kommen (ein Nachtest folgt in der nächsten Ausgabe). Beim Hersteller überlegt man noch, ob es für die vielen enttäuschten Käufer des offiziellen RTL-Fußballmanagers eine Umtauschaktion geben soll.

## Diablo 2: Der Wanderer

Letzte Woche haben wir bei einem Multimedia-Verlag ein inoffizielles *Diablo 2*-Update „Der Wanderer“ gesehen. Frage: Kennt ihr dieses Programm?

Marco di Biase,  
per E-Mail

Bei diesem Paket handelt es sich, wie so oft, um eine der vielen inoffiziellen Zusatz-CDs, die ohne Wissen und ohne Mitwirkung des Herstellers – in diesem Fall *Blizzard* – erstellt wurde. In der Vergangenheit verschwanden solche Add-Ons nach einer Klage des jeweiligen Herstellers immer recht schnell aus den Regalen. *PC Games* rät vom Kauf solcher unautorisierten Pakete ab: Im Fall des „Wanderers“ befinden sich nicht etwa neue Schauplätze oder Quests auf der CD, sondern lediglich der offizielle Patch, eine Anleitung zum Auffinden des geheimen Kuhlevels und Tipps & Tricks. Um die CD einigermaßen voll zu kriegen, hat der Hersteller über 300 Komplettlösungen in Textform draufgepackt.

## Grand-Prix-3-Update

Ich habe gerade gelesen, dass das Add-On zu *Grand Prix 3* erst im nächsten Jahr rauskommt, mit der 2000 Lizenz. Stimmt das?

Florian Bach, per E-Mail

Ja, das stimmt. Manche Spielehändler bieten das Update angeblich bereits an, doch auf den Markt kommen wird es laut *MicroProse* erst im ersten Quartal 2001. Offizieller Titel: *Grand Prix 3: Season 2000*. Enthalten sind alle Fahrer, Strecken, Autos und Teams der diesjährigen Saison, hinzu kommen eine Reihe von spielerischen Verbesserungen.

## Baldur's-Gate-Poster

Euer *Baldur's Gate*-Poster in der letzten Ausgabe (12/2000) war echt spitze. Ich lese euer Magazin erst seit einigen Ausgaben und weiß nicht, ob das mit dem Poster immer so ist. Deshalb will ich euch fragen, ob ihr das nicht in jeder Ausgabe machen könnt?

drijo, per E-Mail



Wir drucken diesen Brief stellvertretend für die vielen *Baldur's Gate 2*-Fans ab, bei denen das *Mega-Tipps-&-Tricks*-Poster seit neuestem die Wand über dem Spiele-PC ziert. Auch in dieser Ausgabe finden Sie wieder ein Poster.

## Camper sind Schweine

In der letzten Ausgabe der *PC Games* vertreten Sie die These, dass Camper Schweine seien, welche jedes online-Deathmatch zerstören würden. Also was ist den der Sinn eines 3D-Shooters? Töte und überlebe! Dazu sind dem Spieler entsprechende Mittel in die Hände gegeben. Dazu gehören auch weitreichende Präzisionswaffen. Warum sollte man die nicht nutzen?

Jemand, der sich ausschließlich auf das Campen verläßt, wird in jedem Spiel scheitern. Hat man aber eine gute Stellung gefunden, die richtige Waffe zur Hand und auf große Entfernung einige Gegner in Sicht, dann sind einige gut gezielte Schüsse sehr erfolgreich.

Es kommt aber auch auf die Mentalität des einzelnen Spielers an. Ich persönlich empfinde es als ausgesprochen unpassend, springend und hüpfend mit Dauerfeuer durch die Gänge zu rennen. Kein Mensch in einer realen Kampfsituation verhält sich so. Daher spiele ich am liebsten den *UT-Mod Infiltration*. Wenn man mit nur einem Leben spielt, lernt man sorgfältig





mit seinem Leben umzugehen. Gegen das Scharfschützengewehr in diesem Mod ist das original-Pendant aus *UT* ein Maschinengewehr. Man sollte also mit dem ersten Schuß treffen, anderenfalls ist man tot.

Also: Camper sind keine Schweine, sondern Spieler, die dazu gehören. Wer immer in dieselbe Falle tritt, ist ein Idiot.

Uwe Först, per E-Mail

*Stellvertretend für viele 3D-Actionfans drucken wir diesen Brief ab, der sich mit dem Thema Campen und Snipern beschäftigt. Wie unsere Reportage zeigte, sind die meisten Spieler, die aus dem Hinterhalt agieren, keine feigen Anfänger, sondern erfahrene Veteranen mit Sinn fürs Teamplay. Allerdings spielen diese eher Titel wie Counter-Strike oder Team Fortress Classic als Q3A. Problematisch fanden wir dagegen das Verhalten von offensichtlichen Neulingen, die bei Deathmatch-orientierten Ballerspielen ausschließlich in Ecken stehen und in Zweikämpfe eingreifen. Das gehört weder zum guten Ton noch zum Handwerk guter Actionspieler.*

## Kartenspiele

Was ihr da in Ausgabe 12/2000 auf Seite 164 mit den Grafikkarten angestellt habt, finde ich nicht in Ordnung. Diese Karten kosten sehr viel Geld und ich bin mir sicher, dass die Entwickler dieser Grafikkarten nicht im Sinn hatten, dass ihr damit Kartenhäuser baut. Ich weiß nicht, wie man mit Hardware, die mehrere tausend Mark wert ist, so umgehen kann. Ich finde, ihr tut so, als ob es sich bei einer Grafikkarte um etwas Nebensächliches handelt, denn bei solchen Aktionen kann die Hardware schnell mal durch statische Energie kaputtgehen. Ihr seid kein gutes Vorbild. Ich spare ein ganzes Jahr, um mir eine neue Grafikkarte leisten zu können, und

ihr riskiert mal so schnell nebenbei den Tod von sieben Grafikkarten. Ich hoffe, dass keiner eurer Leser dieses Ding nachgebaut hat und sich danach wundert, dass der Rechner nicht mehr funktioniert. Vielleicht sollte mal die Hardware-Redaktion darüber aufgeklärt werden, wozu Hardware gut ist.

Michael Ernst, per E-Mail

*Lieber Michael Ernst, hier und heute veraten wir ein bislang streng gehütetes Geheimnis: Auch wenn in unserer Hardware-Abteilung bei Übertaktungs-Experimenten hin und wieder ein Bauteil durchschmort („Sagt mal, was riecht denn hier so komisch ...“), so dürfen wir Ihnen versichern, dass wir für die Abbildung nur ausrangierte Karten eingesetzt haben, bei denen das Risiko eines Totalausfalls billiger in Kauf genommen wurde. Übrigens: Auch beim Foto auf Seite 160 handelt es sich um einen aufwendigen Spezialeffekt: Die Karte wurde zunächst mit*

*einem feuerfesten Asbest-Überzug versehen und erst dann angezündet - sie musste also nicht unnötig leiden.*



**■ GRAUSAM**  
Bitte nicht zu Hause nachmachen: In unserem Labor werden Grafikkarten nicht nur übertaktet, sondern auch gestapelt und angezündet.



## INSERENTEN

Activision	243	242
Addcom	33	
ak Tronic	115	
Alternate	8	9
Amazon	43	
Asus	169	
AVM	173	
Blue Byte	29	
BUG	167	
CDV	153	
Codemasters	40, 41, 104, 105	
Comic & Computer	163	
Compuserve	31	
CompuTec Media AG	112, 113, 121, 128, 129, 133, 189, 194, 227, 232, 233, 235, 237, 240	
Creative Labs	21	
Davilex	79, 143	
Dell	161	
Deutsche Bank	35	
Eidos	51, 59	
Ejay	77	
Electronic Arts	71, 85, 89, 123, 159	
Elsa	244	
Europe Online	19	
Fox Interactive	135	
Game it!	94, 95, 97	
Gameplay	3, 87, 103	
Hasbro	69, 137	
Havas	67, 171, 187	
Heart-line	75, 77	
Infogrames	26, 27, 55, 61	
Innonics	14, 15	
Interact	121	
Intermedia	151	
Kinowelt	147	
Koch Media	141	
Kye Systems	183	
Lego	37	
Logitech	139	
Magix	131	
Mannesmann	65	
Microsoft	179	
MME	125	
Monte Christo	109, 111	
Okay Soft	125	
Planetactive	157	
Pro Markt	145	
Ravensburger	119	
Saitek	175	
Sternberg	45	
Sycom	17	
Take 2	11, 154, 155	
Tekram	47	
Terratec	185	
THQ	25, 63, 80, 190, 191	
United Labels	183	
Virgin	2, 7, 23, 53, 73, 91	
VIVA	148, 149	
WBI	99	
WIAL	165	
Xonio	181	

## IMPRESSUM

**Anschrift der Redaktion**  
CompuTec Media, PC Games  
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
E-Mail: redaktion@pcgames.de  
Fax: 0911/2872-200

**Anschrift des Abo-Service**  
PC Games  
Abo-Betreuung  
74168 Neckarsulm

**Abo-Telefon:** 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)  
**Abo-Fax:** 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)  
**Abo-E-Mail:** computer.abo@dsb.net

**Service-Telefon:** 0911/2872-150 (13.00 - 17.00 Uhr)  
**Service-Fax:** 0911/2872-250

**[Vorstand]**  
Christian Gellenpoth (Vorsitzender)  
Niels Herrmann, Oliver Menne

**[Redaktion]**  
Chefredaktion: Petra Maueroeder, Florian Stangl (V.i.S.d.P.)  
E-Mail: leserbef@pcgames.de

**Redaktion Deutschland:** Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Daniel Kreiss, Rüdiger Steidle, Georg Valtin (Volontär), Thomas Weiß (Volontär), Sascha Pilling (Assistenz)  
E-Mail: rossi@pcgames.de

**Textchef:** Michael Ploog

**Lektorat:** Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schütz, Claudia Brose

**Redaktion Hardware:** Bernd Hoffmann

**Redaktion Cover-CD-ROM:** Jürgen Melzer (Leitung), Bernhard Meier  
**Redaktion Tipps & Tricks:** Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

**Bildredaktion:** Albert Kraus

**Layout:** Petra Dittich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller  
**Titelgestaltung:** Gisela Müller

**Manuskripte und Programme:** Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen

**Urheberrecht:** Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

### [Anzeigenkontakt]

COMPU-TEC MEDIA SERVICES GmbH  
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
**Telefon:** +49 - 911/28 72 345  
+49 - 911/28 72 241  
**Fax:** info@cms.computec.de  
**E-Mail:** www.ad-the-best.de  
**Web:**

**Anzeigenleitung:**  
Thorsten Szemetal (V.i.S.d.P.)

**Anzeigenberatung:**  
Wolfgang Menne  
Ina Schubert  
Michael Wamser

**Anzeigendisposition:**  
Andreas Klopfer  
Anca Stef

**Anzeigenmarketing, Leserdaten:**  
Claudia Rudolph  
Anja Krauß

**Anzeigengrafik:**  
Sabine Klier  
Kirsten Krümmel

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

COMPU-TEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPU-TEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPU-TEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

### [Verlag]

CompuTec Media  
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

**Verlags- und Geschäftsleitung:** Rainer Kube

**Vertriebsleitung:** Klaus-Peter Ritter

**Produktionsleitung:** Martin Clossmann

**Werbung:** Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

### [Vertrieb]

Gong Verlag GmbH

### [Abonnement]

PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114, (Ausland DM 138,-) Zusätzlich mit Vollversion DM 204

**PC Games Abo-Betreuung**  
74168 Neckarsulm

**Telefon:** 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)  
**Fax:** 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)  
**E-Mail:** computer.abo@dsb.net

### Abonnement Österreich:

Leserservice GmbH  
Niederalm 300, A-5081 Anif  
**Telefon:** 06246/882-882, Fax: -5277  
**E-Mail:** nduft@pvg-salzburg.com  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben  
PC Games CD: € 900  
PC Games DVD: € 900  
PC Games Plus: € 1435

### Druck:

heckel GmbH  
ein Unternehmen der Schlott-Seibalds-Gruppe

### ISSN/Pressepost PC Games:

**Zugeleitete ISSN- und Vertriebskennzeichen:**  
PC Games ICD Plus Magazin DVD  
ISSN 10947-7810 1432-248x 0946-6304 1616-6914  
VKZ 1812782 1841783 1883361 1850713

In der COMPU-TEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg  
Verbreitete Auflage: 3. Quartal 2000  
301.927 Exemplare



# Schluss mit Herumrätseeln!

Heißer Insidertipp:

**Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.**

Über 160 Seiten prall gefüllt mit den heißesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit 2 CDs inklusive 1 Vollversion.

Ab 13.12. im Zeitschriftenhandel.

Mit Gewinnspiel  
Hauptpreis:  
mp3-Player mit Festplatte  
von TERRATEC!





# Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats Dezember?



**HAHN IM KORB** Spieldesigner Hans Schilcher (Der Industriegigant) posiert mit fast echten Amazonen und einem Pimmon aus Die Völker 2.

**T**homas Golchert aus Happurg hat offenbar gespannt den Urnengang in den USA verfolgt. Sein Schnappschuss-Spruch hat der Redaktion jedenfalls am besten gefallen und wird mit einem dicken Spielepaket belohnt. Wenn Ihnen spontan ein lustiger Kommentar für den neuesten Schnappschuss einfällt, dann lassen Sie's uns wissen – per Postkarte, E-Mail, Telefon oder Hotline.

Gewinn-Hotline: 0190-085869 (DM 1,21/Minute)  
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion PC Games  
Stichwort: Schnappschuss  
Roonstraße 21  
D-90429 Nürnberg

E-Mail: schnappschuss@pcgames.de  
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 18. Dezember 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



„Diese beiden Kandidaten haben das Ende der Stimmauszählung leider nicht erlebt.“

**QUAL DER WAHL** Tom Putzki ist Pressesprecher bei Phenomedia (Gothic, Moorhuhn 1+2).

## PC Games 2/2001

**ERSCHEINUNGS-TERMIN**

Die PC Games 2/2001 erscheint am 03. Januar 2001

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

### Spiele des Jahres

Jetzt sind Sie dran: Wir präsentieren die mit Spannung erwarteten Ergebnisse der großen Feedback-Leserumfrage (Wahlzettel auf der Heft-CD oder online unter [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)). Anfang Januar werfen wir einen unterhaltsamen Blick zurück auf die Saison 2000 und küren unter anderem die besten Strategie-, Sport- und Rollenspiele. *Baldur's Gate* oder *Diablo 2*, *C&C: Alarmstufe Rot 2* oder *Sudden Strike*, *NHL 2001* oder *FIFA 2001* – welches Spiel macht das Rennen bei unseren Lesern? Gleichzeitig verraten wir Ihnen, was im nächsten Jahr neben *Black & White*, *Commandos 2* und *Anno 1503* so alles auf Ihre Festplatten zukommt.

### Siedler 4 & Patrizier 2

Fans von Aufbaustrategiespielen haben bald die Qual die Wahl: Bei den *Siedlern* liegt der Fokus traditionsgemäß neben dem Aufbau vor allem auf Expansion und Kampf, während sich die zweite *Patrizier*-Generation eher dem margenträchtigen Handel widmet. Entscheidungshilfe bieten die umfangreichen Tests in der nächsten Ausgabe.

### Empire Earth

Kennen Sie Rick Goodman? Nein? Dann sollten Sie ihn kennen lernen, denn Mr. Goodman ist – neben Bruce Shelley – der Mann hinter *Age of Empires*. Sein neues Werk heißt *Empire Earth* und ist eine Art „Age of Empires in 3D“, allerdings in übersichtlicher Iso-Darstellung. Alle Fakten, alle Bilder, alle Geheimnisse finden Sie in der nächsten PC Games!

### Tipps & Tricks

Hat Sie der Körperbau von Lara Croft und Cate Archer dermaßen verwirrt, dass Sie in *Tomb Raider: Die Chronik* oder *No One Lives Forever* kein Land sehen? Kein Problem, denn die ausführlichen Komplettlösungen führen Sie Schritt für Schritt durch alle Schauplätze, Puzzles und Missionen dieser Action-Highlights.



**DIE SIEDLER 4** Blue Byte lässt Sie voraussichtlich ab Januar 2001 lossiedeln.



**EMPIRE EARTH** So toll sahen bislang nur wenige Strategiespiele aus – erst recht in 3D.



**TOMB RAIDER 5** So lotsen Sie Lovely Lara sicher durch die Gefahren des 5. Abenteuers.







## Hallo Zielgruppe!

Wir schreiben das Jahr 2000. Ich lade Spiele und baller auf Schiffe, die nie ein Mensch zuvor getroffen hat. Dachte ich. Hier bin ich Trekkie, hier darf ich's sein. Zuhause! Ich kenne jeden Korridor im Schiff, der Warpcore ist mein Bruder, ich bin eins mit dem Phaser. Und dann brauch ich erst mal 20 Minuten, um den Turbolift zu finden. Da kann was nicht stimmen. Verdammt, ich bin nicht auf der Enterprise, sondern auf der Voyager. *Elite Force*. Janeway-Salat im Deltaquadranten statt Kirk-Blutwurst mit einem Schluck Chateau Picard. Und Spock Light ist mein Vorgesetzter: Lt. Tuvok. Ich habe ihn gleich mal erschossen, was dazu führte, dass ich ein Flötenkonzert mit Fähnrich Kim verpasst habe. Mit dem Opfer kann man wohl leben, aber nicht weiterspielen.

Also hab ich notgedrungen die Kollegen mal in Ruhe gelassen und mich in den Borg-Würfel, den Scavenger-Müllhaufen und andere Levels gestürzt. Das macht schon Laune. Und um's gleich klarzustellen: Ja, ich bin Telsia, dem Hazard-Team-Hasen, in guter alter James-Tiberius-Tradition zum Duschen gefolgt. Statistiken zufolge würden das sieben von neun Männern tun. Die Frauen noch gar nicht mitgezählt. Es war eine Enttäuschung, sie hat mich und meinen Joystick eiskalt an der Türe stehen lassen.

Also habe ich mich trotzig zurück in den Kampf gestürzt, mich bis zum Schluss nacheinander und gleichzeitig durchgeballert und durchgemogelt, bis zur Endsequenz. Oha, da war ganz plötzlich Schluss mit lustig, der Vorsoth-Boss ist

# Unendliche Weiten

ein verdammt zäher Haufen Weltraumschleim. Da gibt's nur zwei Möglichkeiten. Gezielt aufs Fensterbrett hüpfen oder GOD-MODE ON. Das ist eine Funktion, die ich mag: Unsterblichkeit! Einfach unverletzbar alles an sich vorbeiziehen lassen. So was wäre im echten Leben eine feine Sache. Ihr Programmierer da draußen, strengt euch doch mal

an. Dann könnte ich mal nach New York fahren, rein in die U-Bahn, GOD-MODE ON und dann die Bronx erkunden. Yo, Man! Oder ich könnte doch wieder surfen gehen, ganz ohne Brett mit der Schulter entspannt auf den Riffkanten entlang-scratchten à la Tony Hawks.

Tja, und jetzt muss ich doch was zugeben: Ich glaube, als Pilot bin ich nicht so ganz geeignet. Die *Klingon Academy* hat mich im ersten Level wegen totaler Inkompetenz durchfallen lassen und zu den Anfängern im PlayStation-Spiel *Star Trek Invasion* geschickt. Da bekommt man von Worf (einem Klingonen!!!) zuerst mal den Auftrag, durch Ringe im All zu fliegen. Heiliger Photonentorpedo, das ist doch, wie wenn einen Freddy Krueger zu einem netten Tässchen Kamilentee einladen würde. Und dann: Konvois begleiten! Also das wäre unter Kirk, Spock, Pille, Scotty und Tchekov nicht vorgekommen.

Klingonen, das heißt Ehre, Kampf, Tod und Blutwein. Neben Frachtern rumschwadronieren ist eher wie alkoholfreies Bier. Oder statt Tuvok vulkanisches Tuborg-Light, aber wer das assimiliert, spielt auch Flötenkonzerte.

In diesem Sinne, mit den Worten des größten lebenden Philosophen:

Live Long and Prosper  
Euer Michl



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms *Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch* ist er Dauergast in Sendungen wie *7 Tage - 7 Köpfe* oder *Quatsch Comedy Club*. Seine neueste CD *Back to Life* schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter [www.mittermeier.de](http://www.mittermeier.de).

■ WIDERSTAND IST ZWECKLOS  
Michael Mittermeier hat sich für PC Games durch die einschlägigen Star-Trek-Spiele gekämpft.

Was wäre, wenn Karl der Große klein beigegeben hätte? Was wäre, wenn die Mauer nie gebaut worden wäre? Was wäre, wenn die Atombombe nie erfunden worden wäre?



Was wäre, wenn Sie die Welt regieren würden?

CALL TO POWER II



# CALL TO POWER™ II

**WENN IM WEISSEN HAUS VOM ROTEN PLATZ AUS REGIERT WIRD -  
WO WÄRE DANN NOCH PLATZ FÜR EINE MAUER?**



**GESCHICHTE IST DAS,  
WAS SIE DARAUS MACHEN.**



Errichten Sie ein Imperium, von dem aus Sie die Welt regieren. Herrschen Sie anhand militärischer, wissenschaftlicher, diplomatischer und wirtschaftlicher Strategien über einen Zeitraum von 6.300 Jahren.



Führen Sie mit Hilfe des verbesserten Diplomatiesystems Verhandlungen. Drohen Sie Ihren KI-Gegnern, machen Sie ihnen Gegenvorschläge oder einigen Sie sich mittels Verträgen.



Verwalten Sie Ihr Imperium nach Ihren Vorstellungen. Setzen Sie auf Mikro-management oder vertrauen Sie auf Ihre Stadträte, während Sie sich lieber auf die großen Fische konzentrieren.



Spielen Sie Szenarien nach und verändern Sie dabei den Lauf der Geschichte oder erstellen Sie eigene Szenarien auf zufällig erstellten Karten oder auf der Weltkarte.





ERAZOR couldn't get any better...

**GLADIAC™**

**GeFORCE 2 GTS**



Die neueste Grafikkartengeneration von ELSA

- ELSA-Grafikpower für High-End-Gaming
- Neuester GeForce2 GTS-Prozessor
- Optional erweiterbar durch Video-In/Out-Modul
- ELSA BestSelect: bis zu drei Top-10-Spiele können optional zum Superpreis bestellt werden
- Software-DVD-Player *ELSAmovie* inklusive
- Kompatibel mit *3D REVELATOR*
- 6 Jahre ELSA-Garantie



[www.elsa.de](http://www.elsa.de)

Modems ISDN Adapters Networking Videoconferencing **Graphics Boards** Multimedia Accessories Software Monitors

ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199